Wim Dewijngaert

Verkoopprijs: Bfr 350 / Hfl 17,75

HET GROTE MSX PEEKS, POKES EN TRUUKS BOEK

Deel 5



een uitgave van MSX-club BELGIË - NEDERLAND

PPT 5

Alfabetische inhoudsopgave

Het grote MSX peeks, pokes en truuks boek deel 5

Auteurs:
Wim Dewijngaert
Hugo Dewijngaert
Christophe Van Cauwenbergh

Tekstbijdragen:
K. Verwoert, A. Oudshoorn
D. Van Hal, A. Zuidervaart
F. Lou, R.C.J. Cornelisse
P. & J. Hackx, J.H. Mathijssen
J. van Duyn, M. van de Ham
J. Bouwens, J. van de Werken
E. & A. Prosman, P. Dekker
G. & A. de Boom, B.J. Mulder
C. van de Stelt, E. Weijdema
F. Huisman, B. Rohne
H. Schrier, A. Loeza
E. Hoekstra, E. Duijm
F. Ophof, R. Bosman
B. Wolters, M. de Meyer
S. Driesmans, J. Schockaert
R. ten Dam, A. Heemskerk
J. Overdorp, S. Zonneveld
D. Rhninou, O. van den Bosch
F. Meulblok, C. Vink
P. Schinkelshoek, W. Pollet
S. Koelink, K. de Koeyer
W. de Cuyper, H. de Boer
A. Maaks, P. Van Der Veken
F. Koolbergen, J. Verbeylen
M. van Oudheusden
R. Vincent, M. Gouweleeuw
F. Groen, M. Pieterse
E. Huizinga, K. de Vocht
M. Joosten, N. Coesel
B. Heyting, R. van Ouwerkerk
W. Chalmet, B. Abdelkrim
R. Coolen, en iedereen die we vergeten zijn

Maps:
E. Beekmans, H. Dewijngaert
R. Willems, A. Ronats
D. Branders, Casperlek
A. Heemskerk, P. Postma
K. Verwoert, J. Vander Laan
P. Kaldeway, H. Soepenberg

Met speciale dank aan:
Arlette Roskams
Wilfried Hermans
Herman Bellekens

Beste lezer,

In nummer 8 van MSX club magazine verscheen voor het eerst een twee pagina's tellend artikel met daarin enkele speeltips. Niemand had toen ooit durven hopen dat deze rubriek ging uitgroeien tot een onmisbare schakel in ons clubblad. De beste tips werden op een amateuristische wijze gefotocopieerd en verzameld in een klein boekwerkje, dat te koop werd aangeboden op de HCC beurs 1987. De vraag hiernaar was zo groot, dat we in samenspraak met de hoofdredacteur besloten om met ons bundeltje speltips onder de arm naar de drukker te stappen. "Het Grote MSX Peeks, Pokes en Truuks boek" was geboren.

Het enthousiasme van de joystickfreaks was zo groot, dat er spoedig een herdruk moest komen. Steeds meer en meer mensen ontdekten MSX club magazine, en de speeltipsrubriek kende een grote belangstelling. Een tweede PPT boek kon niet lang uitbijven, en verscheen dan ook eind 1988. Een jaar later hadden we dankzij de vele enthousiaste spelfreaks weer 96 pagina's verzameld, die werden ondergebracht in PPT nummer drie. Sommige maps werden in kleur afgedrukt, een initiatief dat ook in het vierde tipsboek werd doorgezet. Dit jaar heeft de speeltipsredactie besloten om een punt te zetten aan de lange reeks "Peeks, Pokes en Truuks" boeken. Voortaan zal u alle nieuwe tips en maps alleen nog kunnen bewonderen in MSX club magazine. Maar dat wil niet zeggen dat u geen eigen creaties meer kan insturen... want we blijven de speeltipsrubriek met hetzelfde enthousiasme verderzetten!

Veel plezier met PPT5 namens de makers.

Bubble Bobble

- Soms vallen er vruchten op de grond als je monsters gedood hebt. Deze zijn altijd 700 punten waard.
- Soms verschijnt er een staf of een rood huis in beeld. Neem deze en je zal zien dat wanneer je alle monsters hebt gedood, er een groot lekker voorwerp op de grond zal vallen. De waardes daarvan varieren van 8000 tot 64000 punten.
- Om hoog te springen moet zo dicht bij de muur staan dat de bellen die je blaast niet kapot gaan. Dan moet je springen en bubbels maken tegelijk. Met een beetje oefenen kan je dan snel uit een diep gat komen.
- Als alle monsters gedood zijn, ga dan tegen een muur staat en blaas zoveel mogelijk bellen. Elke bel levert 10 punten op.
- Als men alle letters gepakt heeft (rode E, roze X, gele T, groene E, lichtblauwe N en donkerblauwe D) verschijnt het woord EXTEND. Dit betekent volhouden. Je krijgt dan een extra leven, soms zelfs 2 en je hoeft het level niet uit te spelen.
- Als een spel te lang gaat duren, dan verschijnt er op het beeld HURRY UP. Dit betekent: schiet op. Er doet zich dan een versnelde ronde voor. Alle monsters worden dan boos, worden rood en gaan sneller bewegen. Deze ronde stopt als een van de monsters dood gaat. Is dit niet het geval dan gaat de ronde gewoon versneld verder. Na enige tijd verschijnen er dan in de hoeken van het veld spookjes, en wel een per speler. Deze gaan speciaal achter een draakje aan. De spookjes verdwijnen pas als het desbetreffende draakje dood is, of als alle monsters gedood zijn.
- Als een van de draakjes er niet is of dood is, dan kan dit draakje weer tevoorschijn komen door tegelijk te springen en te bubbelen.
- Als een monster uit een bel ontsnapt, wordt hij boos.
- In sommige velden zit een deur die je enkele velden verder brengt. Dit zijn de velden 10 (poort naar veld 25) en 50 (poort naar veld 75).
- Probeer alle monsters in bellen te krijgen en al deze bellen op een hoop te krijgen, laat deze knallen en je krijgt 64000 punten. Je kan ook minder monsters in bellen laten knallen, maar daar krijg je dan ook minder punten voor.
- Probeer een monster van zo dichtbij mogelijk in een bel te schieten. Hij gaat dan in 1 keer dood. Zorg wel dat hij je niet raakt.
- Je kan op je eigen bellen staan, maar je moet wel constant springen want anders ontploft de bel.
- Als je het spel met 2 speelt en je drukt tegelijk op GRAPH en CAPS, krijg je al je levens erbij.

Hier volgen enkele code's voor Bubble Bobble. De code's moet je invoeren tijdens het scherm "Bubble Bobble play select" waar je moet kiezen tussen 1P start en 2P start. Voor het invoeren van de code's moet je de cursortoetsen gebruiken. De bovenste cursor is UP (U). De onderste cursor is DOWN (D). De linker cursor is LEFT (L). De rechter cursor is RIGHT (R). De nu volgende code's kun je alleen invoeren tijdens Super Bubble Bobble. Om in Super Bubble Bobble te geraken moet je de code ULDLDUUL invoeren.

DULDLUDU	Je hebt nu alle schoentjes
RRUUDLUU	Je kan kiezen in welke stage je wilt beginnen (1-30)
LDDDDRUR	Je krijgt er 2 levens bij
URLLUUUD	Je hebt alle schoentjes en je kan ver schieten (paars snoepje)
DLDUULLR	Je kan kiezen in welke stage je wilt beginnen (1-85)
UULRULDD	Je krijgt er 5 levens bij
LDLULDLU	Je hebt alle schoentjes en alle snoepjes behalve geel
RURDRURD	Je hebt alle schoentjes en alle snoepjes

De volgende code's zijn voor de normale Bubble Bobble:

LULRLLDR	Je hebt alle schoentjes
LUURLUUL	Je kan kiezen in welke stage je wilt beginnen (1-30)
RLLRUDDR	Je krijgt er 2 levens bij
ULDUDRUD	Je hebt alle schoentjes en een paars snoepje
DRDLUDDU	Je kan kiezen in welke stage je wilt beginnen (1-85)
UUULUULU	Je krijgt er 5 levens bij
RLDULRUD	Je hebt alle schoentjes en 2 snoepjes
LDLRULUR	Je hebt alle schoentjes en alle snoepjes

In sommige levels verschijnt een poort. Als je die pakt komt je in een soort bonusveld met allemaal diamanten. Als je alle diamanten pakt krijg je een letter van het keyword (RAINBOW!).

In stage 20: first keyword = R.
In stage 30: second keyword = A.
In stage 40: third keyword = I.
In stage 60: fourth keyword = N.
In stage 70: fifth keyword = B.
In stage 80: sixth keyword = O.
In stage 90: seventh keyword = W.
In stage 99: eight keyword = !

In de levels 20, 30, 40, 60, 70, 80, 90 en 99 geeft het spel enkele tips. Deze zijn:

In level 20: BOBBY IM BETTY I TALK YOU SECRET
In level 30: BUBBY DECODE UPPER SHELL
In level 40: USE SPELL IN GAME MODE SELECT
In level 60: SUPERDRUNK DONT LIKE THUNDEAR
In level 70: BUBBY TAKE BACK YOUR TRUEFIGURE
In level 80: HELP HACH OTHER UNTILL THE LAST

In level 90: YOU MUST GET DRUG OF RAINBOW
In level 99: FRIENDSHIP IS IMPORTANT IN LAST

Special Items

- Rood kruis met geel randje: Je schiet vlammen i.p.v. bellen.
- Geel kruis met rood randje : Er komt een bliksem in het beeld die alle monsters doodt.
- Paars kruis met grijs randje: Het beeld stroomt onder water en alle monsters verdrinken.
- Rood flesje: Het beeld groeit vol met bloemen. Pak alle bloemen en je krijgt een bonus.
- Geel flesje: Idem, alleen zijn de bloemen muzieknoten.
- Blauw flesje: Idem, alleen zijn de bloemen koekjes.
- Hartje: Je wordt onsterfelijk en je kan alle monsters doden door ze te raken.
- Schoentjes: Je loopt sneller totdat je dood gaat.
- Ketting: Er komt een kraal of balletje in het scherm, dat tegen de muren botst. Als hij een monster raakt, doodt hij het.
- Paraplu: Je gaat 5 levels verder.
- Hartje: Alle aanwezige draakjes (max. 2) kunnen de monsters doodlopen.
- Bijbel: Het beeld schud even, en alle monsters zijn dood.

Waarde van de voorwerpen

Groene kroon	10 punten
Hartje	3000 punten
Aubergine	20 punten
Cocktail	3000 punten
Vlammetje	40 punten
Kippepootje	3000 punten
Ui	60 punten
Bier	4000 punten
Komkommer	80 punten
Druiven	4000 punten
Paddestoel	100 punten
6-hoekige paarse steen	5000 punten
Harnas	5000 punten
Taart	5000 punten
Schoentjes	100 punten
Staf	5000 punten
Snoepjes	100 punten
Ananas	5000 punten
Wortel	200 punten
Ketting	500 punten
Chocolade ijsje	6000 punten
Banaan	500 punten
Rode medaille	6000 punten
Cake	600 punten
Kersen	6000 punten
Softijsje	900 punten
6-hoekige blauwe steen	6000 punten
Ijzeren bal	1000 punten
Grijs-paarse diamant	6000 punten
Appel	1000 punten
Paarse medaille	6000 punten
Patat	1000 punten
6-hoekige rode steen	7000 punten
Taartpunt	2000 punten
Blauwe diamant	7000 punten
Ijsje	2000 punten
Perzik	2000 punten
Rode kist	2000 punten
Blauwe medaille	7000 punten
Sinaasappel	2000 punten
Rode kroon	8000 punten
Hamburger	2000 punten
Gele diamant	8000 punten
Flesjes	3000 punten
Paarse kroon	9000 punten
Puddinkje	3000 punten
Rode diamant	9000 punten
Kruizen	3000 punten
Oranje kroon	10000 punten

Snoepjes: oranje: snel bellen schieten, paars: over een grote afstand bellen schieten, blauw: snel over een korte afstand bellen schieten. Mogelijke combinaties: oranje en paars / oranje en blauw

Waterballon: monsters die meegevoerd worden veranderen in rode diamanten.

Vuurballon: monsters die de vlammen aanraken veranderen in rode diamanten.

Bliksemballon: monsters die de flits aanraken veranderen in rode diamanten.

Besturing

Speler 1 (groen):

JOYSTICK 1:	vuurknop 1: springen vuurknop 2: bubbelen
CURSOR:	spatie: springen vraagteken: bubbelen

Speler 2 (blauw):

JOYSTICK 2:	zie joystick 1
TOETSENBORD:	dD: naar links gG: naar rechts CTRL: springen SHIFT: bubbelen

Hydlide 3

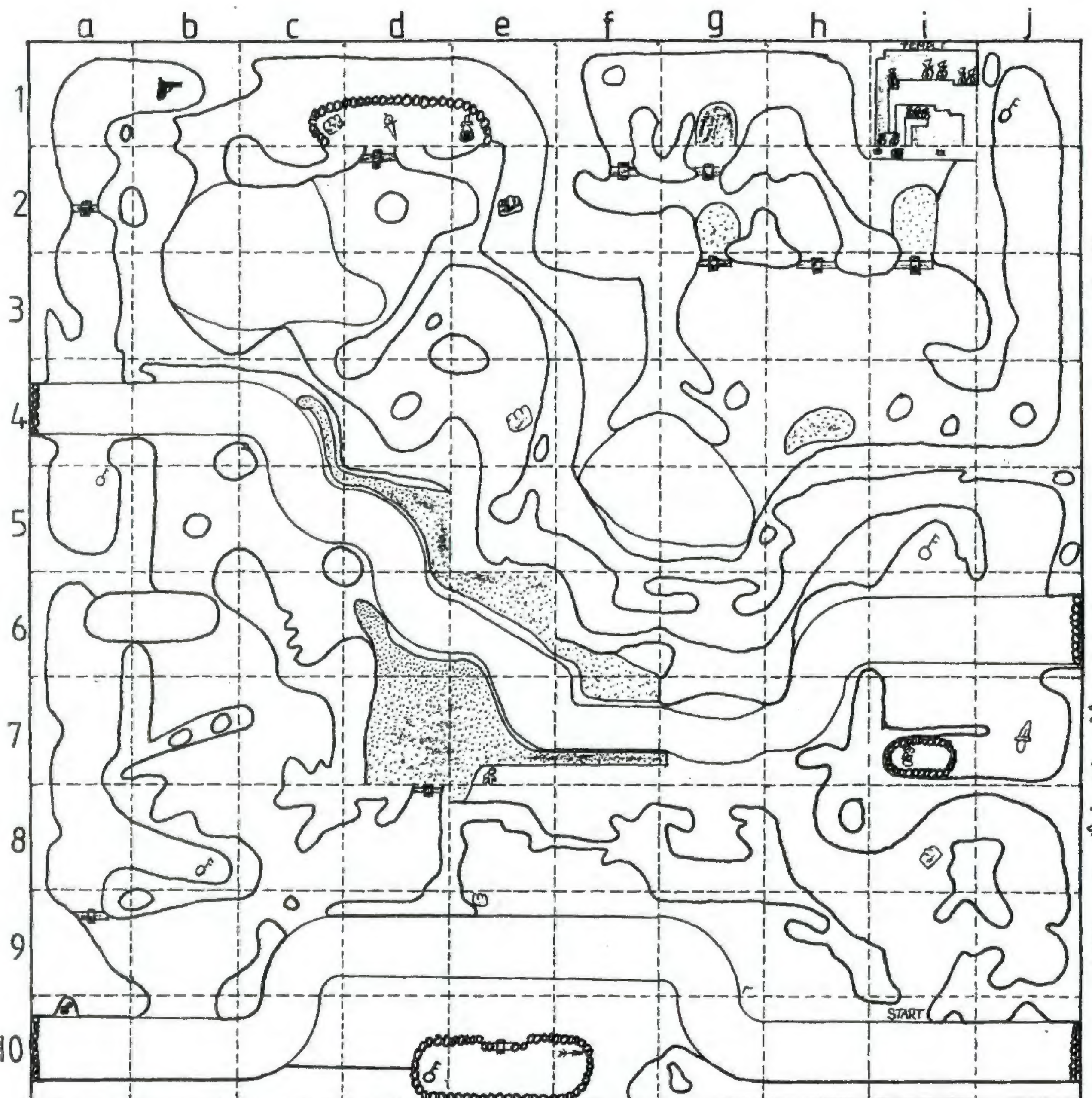
Algeme hints

- Zorg dat je altijd genoeg FOOD, HEAL en ANTIDOTE bij je hebt.
- Hoe hoger je MINDFORCE hoe beter want hiermee kun je meer krijgen als je een hoger level ophaalt, en bepaalde dingen eenvoudiger krijgen. Als je MINDFORCE lager is dan 65 versla dan eerst wat vijanden zodat je MINDFORCE herstelt.
- Koop nooit te zware voorwerpen, let op je gewicht.
- Ga als je genoeg EXPERIENCE hebt meteen naar de HOLY SHRINE om een hoger level.
- Om oneindig LIGHT te krijgen in een grot moet je de lamp en de (SUPER) OIL hebben. Stook de olie op tot je A FEW OIL krijgt. Ga nu direct een INN in, verblijf en doe GAME END. Start opnieuw en je hebt oneindig licht zolang je niets met de LAMP doet.
- Het spelverloop is een doorlopend verhaal, op sommige punten zal je eerst flink aan je level moeten werken om veilig verder te kunnen. Koop ook steeds een sterkere uitrusting (die je wel kan dragen).
- Als de voorwerpen te zwaar worden, gebruik dan de GOLD EXCHANGER om goud te wisselen.

Oplossing

Je start voor een dorp, waar je in ieder geval eerst FOOD moet kopen, anders sterf je van honger. Vernietig nu JELLY'S en MANTRAPS om een beetje experience te krijgen. Om de MANTRAPS te vernietigen kun je ze het best schuin langs onderen benaderen, zig-zag lopend om de kogels te ontwijken. Ga eerst zo ver mogelijk naar boven en roof de kist leeg (LOOK HERE), voor een GOLD EXCHANGER. Het UNDERGROUND TOWNtje ligt onder het kerkhof, je kan er binnen gaan door tegen een van de twee tegen elkaar staande kruizen te lopen langs voor. Als je level hoog genoeg is kun je de grot in dit dorpje binnen. Deze is te vinden in het kistje linksboven met 2X LOOK HERE. Hier ligt o.a. de MAGIC ARMOR, AMULET OF DM., SILVER ARMOR en de niet noodzakelijke FANG OF DRAGON, bij de draak. De draak moet je niet uit de weg ruimen maar als je het wel doet heb je een LITTLE BOW of SPEAR nodig. Wacht voor een van zijn koppen, en als deze naar voren komt vlug toeslaan en wegwezen om de vlam te ontwijken. Als zo een kop vernietigd is doe dan hetzelfde met een volgende totdat het beest weg is. De FANG OF DRAGON hoor je eigenlijk in het WATER CASTLE af te geven aan de koning . Om in dit kasteel te komen, moet je de toren in. Hier zit op de zesde verdieping in een van de kruisvormen een ELEVATOR SWITCH. Zet de lift aan, ga er naartoe en ga naar de 176e verdieping. Geef hier achter de trap die omhoog gaat LOOK HERE en ga vervolgens zo ver mogelijk omhoog. Op een van de verdiepingen is een raam met daarvoor een wolk. Loop over de wolk heen SKY TOWN binnen, en zoek hier het winkeltje waar je de CROSS OF GOD en STONE OF FIGHTER kan kopen. In de MAGICIANS HOUSE kan je bovendien spreuken krijgen voor je EXPERIENCE. Ga nu SKY CASTLE binnen, en laat je (met de STONE OF CLOUD op USE) door het grote gat in het midden vallen. Nu kom je voor het WATER CASTLE. Ga hier binnen. Hier ligt een ID CARD in de RECEPTION ROOM en een aantal voorwerpen in de KING'S TREASURY. Geef nu de FANG OF DRAGON aan de koning of wacht tot het donker wordt en ga naar de schatkamer om deze even te plunderen. Als je nu weggaat kan je naar het grote meer, en waar de stukken steen uit het water steken moet je in het midden JIM'S SCROLL gebruiken. Dit kasteel is uiterst gevaarlijk als je level niet hoog genoeg is. Mocht je hier in gaan dan vind je op de 2e etage een POWER REACTOR. Hiervoor moet je echter wel over een aantal lasers beschikken die veel energie kosten. De kortste weg is van de TELEPORT twee velden naar links, helemaal linksboven. Op deze verdieping ligt ook aan het noordwestelijk eind een SPACE SUIT, wat ook nodig is alsmede op de volgende verdieping een SPACE COMPASS en een computer die met LOOK HERE informatie geeft over een SPACESHIP en een BUGLE. Verlaat nu het kasteel weer. Nu blijkt hoe nuttig een TRANSFER spreuk kan zijn. Ga nu naar de scheuren in de grond, trek je SPACE SUIT aan (USE) en stap in een van de scheuren die wijd genoeg is. Zoek nu met de SPACE COMPASS het SPACESHIP op en doorzoek dit helemaal om een GREAT BOW, BUGLE, FAIRY HELMET en een computerbericht te vinden. Met dit bericht zou het mogelijk moeten zijn om in de CAVE OF DEAD (drakengrot) de eerder genoemde AMULET OF DM. te vinden. Nu kan je naar de MYSTERY DIMENSION. Gebruik bij de graven de BUGLE en je komt in FANTESY TOWN, waar je het HOLY WATER kunt kopen, dat je helemaal terug in WOOD TOWN (start) kunt gebruiken bij de SEAL, wat goed bewaakt wordt. Nu kom je in de SPLASH CAVE uit, waar je HOLY RAYS moet zoeken. In de kistjes hier zitten FIRE SWORD, FAIRY ARMOR en IDOL OF VARALYS. Het IDOL OF VARALYS ligt wel achter een deur die alleen kan geopend worden als je tien HOLY RAYS heb gevonden. Ga nu weer naar FANTASY TOWN om in de JAIL van een van de gevangenen de AMULET OF EXIT te krijgen. Koop nu even genoeg FOOD en ga naar buiten. Zoek nu de losse steen (DOOR OF TIME) en ga deze door. Dit kan door als het donker is hier de IDOL OF VARALYS te gebruiken. In dit kasteel zal je het volgende vinden: op de 1e etage in het kistje de FAIRY SHIELD, op de 3e etage linksonder een FAIRY (LOOK HERE), op de 4e verdieping in het kistje TOOL OF CAMP en op de 5e verdieping GAYZAC COMMANDER OF DARKNESS, die je zichtbaar kunt maken als je de FAIRY hebt. Om hem te verslaan moet je proberen in zijn mond te komen, je vervolgens op te laten vreten en hier een beetje te keer gaan met je FIRE SWORD. Nu zal GAYZAC je uitspugen en kan je genieten van de einddemo. Als je nu opnieuw begint zal de bank in WOOD TOWN open zijn.

Maar wat moet je met het paswoord uit de einddemo? En wat is nu de bedoeling van het spel?



Dr. Archie.

- : zwaard: j7
- : zwempak: e7
- : tempelsleutel: a10
- : revolver: b1
- : fakkel: d1
- : tegengif: e1
- : pijl en boog: f 10
- : goud: i1
- : sleutel: d10; a5; b8; j1; i5
- : brood: e2; e4; e9; c1; i8
- : Dr. Archie: i7
- : bomen
- : water
- : drijfzand
- : deur

goud afgeven op a5

Psycho World

World 1

Druk twee keer op F4 om in de POWER-MODE te komen, druk kort (anders neem je twee keer hetzelfde item) op 2,3,4,5 en 6. Als je 2 B's genomen hebt, druk je op 7. Neem je nu nog een B, dan druk je op 8. Nu heb je alle items. Als je bij een plant komt, vernietig je die het vlugst met de steenvergruizer (item 5, zie schema MSX club magazine 28), na tien keer schieten is hij weg. Als je nog een B krijgt en je hebt weinig energie over, druk dan op 0 zodat je ESP en energie worden bijgevuld. Gebruik deze optie verder in het spel nog. Het eindmonster vernietig je met het standaardwapen, in het midden.

World 2

Om zonder energieverlies over de lava-velden te springen moet je een speciale techniek gebruiken : laat je op een aankomende steen vallen en loop gewoon naar rechts. Ben je aan het einde van de steen gekomen, spring dan naar de volgende steen. Op deze manier beland je altijd op de volgende steen. Wacht niet te lang met springen, anders kom je niet vooruit ! Als je het eindmonster gevonden hebt, vernietig je hem door op zijn spiralen te lopen, om op de juiste hoogte te komen waar hij kan geraakt worden.

World 3

De ijswereld. Hier gebruik je alleen de items 2 en 3 (bevriezen en smelten). Met item 2 bevries je delen op het scherm zodat je erop kan lopen. Dat bevriezen kan alleen op plaatsen waar het genoeg vriest, aangeduid met een grote hoeveelheid bewegende puntjes. Een ijsstandbeeld vernietig je natuurlijk door het te smelten. Als je de ijsdraak hebt gevonden doe je volgende : ga zo vlug mogelijk naar boven door blokjes te bevriezen, je moet ervoor zorgen dat je het blokje bevriest dat het HOOGST en het DICHTST bij het monster zijn bek is. Heb je dat bereikt dan stel je je op dat blokje (let op, je valt vlug naar beneden!) en al bukkend kan je nu in zijn bek schieten met het ijswapen zonder dat hij je kan raken. Het monster is nu snel vernietigd.

World 4

Een gemakkelijke wereld. Je moet delen van de wildernis wegbranden om door te geraken. De draak op het einde vernietig je eveneens als in world 3 door in zijn bek te schieten.

World 5

Ook gemakkelijk, hier versla je het eindmonster door in zijn ogen te schieten met item 4. Als je tot hier gekomen bent, dan zie je een demo waar je naar beneden in een riool gaat.

World 6

De riool is een van de mooiste werelden van dit spel. Haast je snel naar beneden nu je onkwetsbaar bent, dat zie je doordat je knippert. Door op de spatiebalk te drukken vernietig je alles wat er in het scherm komt (eigenlijk een soort van ster, alleen wat krachtiger) ! Het duurde bij mij een tijdje voor dat ik door had dat je naar beneden kon door de openingen. Als je het gemakkelijke eindmonster gevonden hebt, is het snel vernietigd.

World 7

In deze wereld gebruik je best de steenvergruizer. Als eindmonster krijg je hier twee bolletjes te vernietigen die beschermd worden door grote blokken die met kettingen op en neer gelaten worden (zoals in de Goonies). Gebruik hier het schild en de steenvergruizer.

World 8

Je moet hier weer een nieuwe techniek gebruiken om naar beneden te komen: spring naar het diepere, langs de andere kant gelegen platform en schiet het wezen neer dat zich daar bevindt. Doe zo verder tot je helemaal beneden bent. Als alles goed is gegaan heb je nu al je energie. Nu moet je weer helemaal omhoog en dat kan alleen maar met item 6, waardoor je heel hoog kan springen. Let op! De sterretjes nemen je energie af, ongeacht je een schild draagt of niet. Je moet ze dus zoveel mogelijk ontwijken. Als je boven bent gekomen ga je een deur in die uitkomt op een kruispunt. Hier moet je zes keer omhoog (of omlaag, maakt niet uit) en dan naar rechts gaan. Je moet nu in een kamer staan die in twee is gesplitst door een platform. Onder het platform staat een monster dat je moet vernietigen met ijs. Na dat gedaan te hebben ga je naar boven rechts en schiet je de blokjes van onder de energie e.d. die daar liggen, ze vallen naar beneden zodat je ze kan oprapen. Na door de poort gegaan te zijn kom je in een lange lege gang. Door weer door een poortje te gaan kom je bij je (gevangen) vriendin. Ontwijk ze langs boven en ga door een gangenstelsel tot je bij een monster komt. Hier neem je een schild en vernietig je het monster zoals staat beschreven in MSX club magazine 27. Nu wordt wereld 8 vernietigd en is je vriendin bevrijd. Door naar haar te gaan komt er een demo met mooi getekende plaatjes waarin ze haar verhaal verteld en hoe ze het Kwaad gaan aanpakken. Hierna moet je vechten tegen een zwarte duivel, wat gemakkelijk is omdat jij en je vriendin onschendbaar zijn. Door wat op de cursortoetsen te drukken volgen ze een X-vormige baan waardoor ze soms de duivel raken wat uiteraard de bedoeling is. Nadat je hem een aantal keren hebt geraakt gaan ze weer in ijltempo naar beneden en valt de duivel tenslotte ook. Nu is het spel uitgespeeld en er volgen weer prachtige plaatjes met fantastische muziek die tonen hoe de duivel

van de wereld wordt geschoten terwijl het Kwaad toekijkt.

So Easy

Stage 1 level 2 : OEQII
3 : IKSMO
4 : GKIOC
5 : EAQOS
Stage 2 level 1 : CKOIG
2 : QMQGQG
3 : QKOQQO
4 : QGGAKK
5 : OSGQQO
Stage 3 level 1 : OOIICK
2 : OMQACK
3 : MKCAEG
4 : MEQEGS
5 : MECQGS
Stage 4 level 1 : KQCQQO
2 : KOOKGK
3 : KIQMAO
4 : KIMGAG
5 : ISAOKC

Baseball 2

Als je honk 1 en 3 bezet hebt, kun je zonder "out" te gaan honk 2 bezetten. Begin te lopen met de speler op honk 1 en laat vlak daarna de speler op honk 3 ook lopen. De catcher gooit nu niet naar honk 2 omdat hij bang is dat je anders een punt behaalt. Laat dus de speler honk 2 bezetten en haal nu vlug de speler van honk 3 terug voor dat hij uit is.

Space Manbow

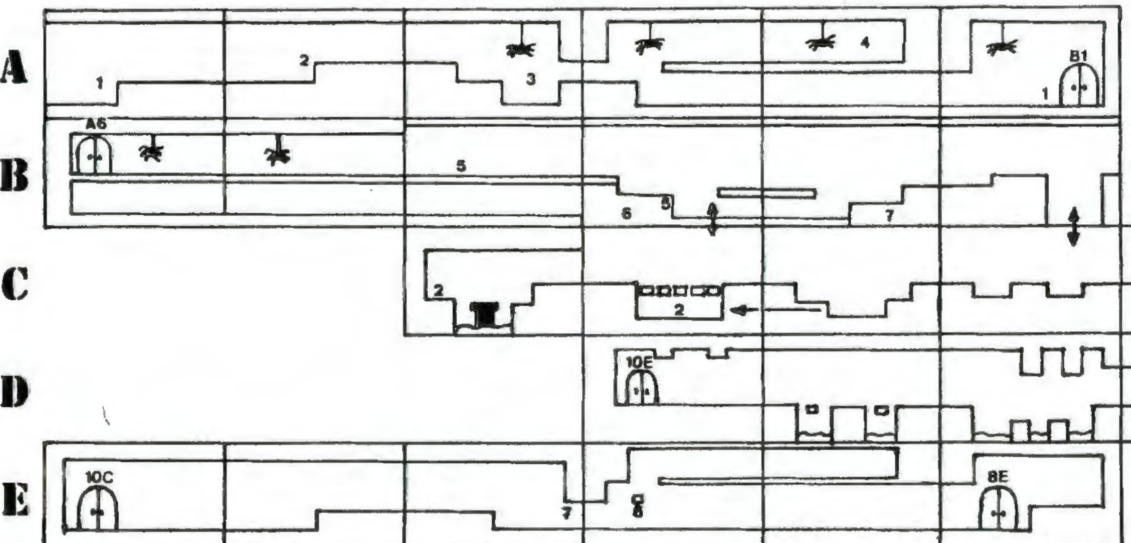
Bij deze truuk hoef je niet perse op pauze (F1) te drukken. Dat beslis je zelf maar. Als je de volgende toetsen gelijktijdig indrukt ga je een veld verder. De shift, de toets met de vier acenten naast de rechter shift, de toets met de twee tekens links boven de toets met de acenten en de BS (back space) toets. Doe dit twee maal. Wanneer je in de pauze (F1) staat moet dit echter maar eenmaal gebeuren.



MON-MON MONSTER

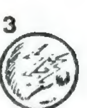


	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										















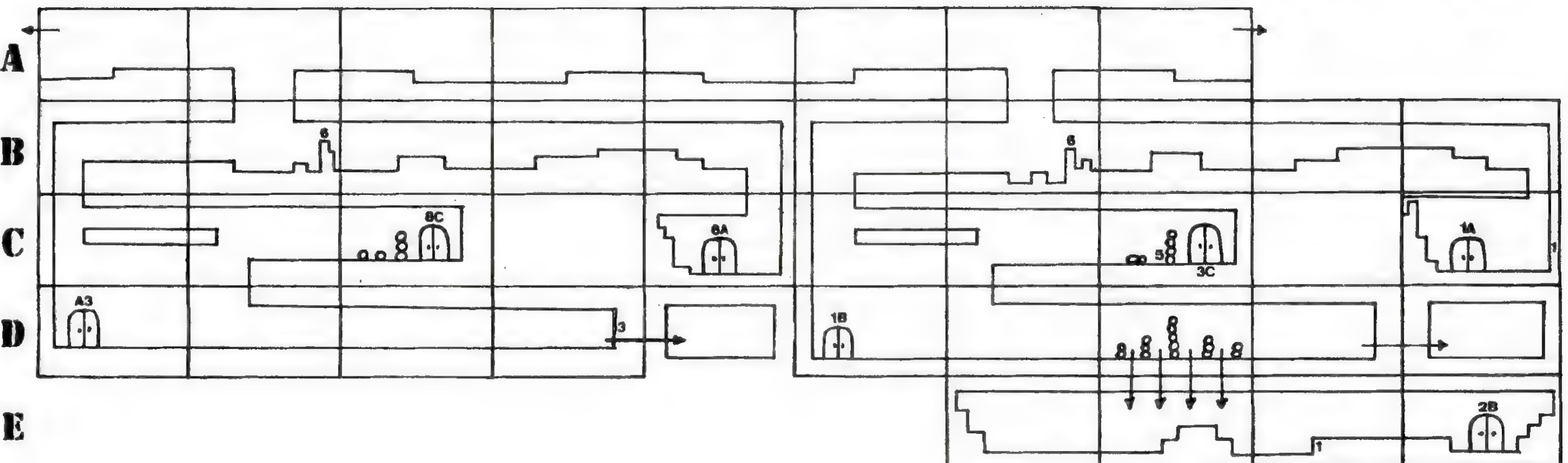






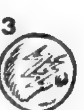
MON-MON MONSTER















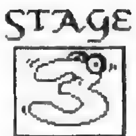








MON-MON MONSTER

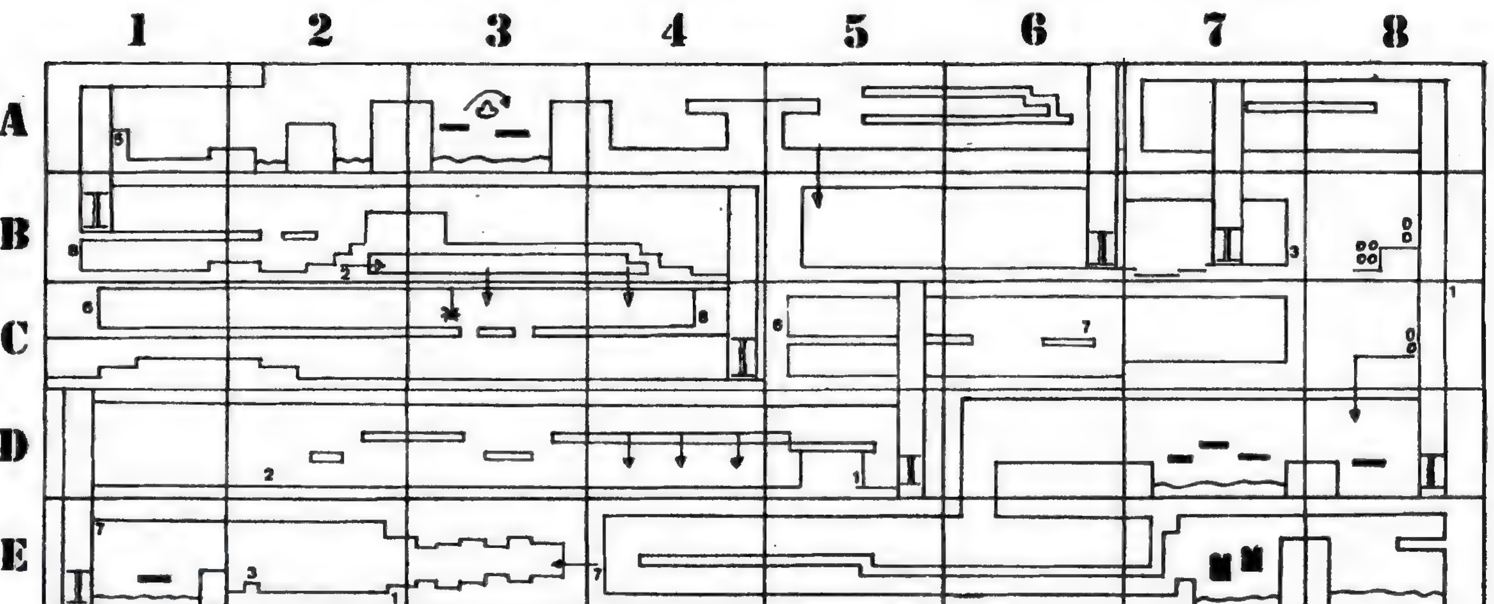






MON-MON MONSTER







Photograph Section

Het is de bedoeling wazige beelden scherp te stellen door de juiste belichting, diafragma en sluitertijd te vinden. Hier volgen de juiste combinaties om de beelden scherp te stellen:

	Moving School	Studio Cut
Foto 1:	3-2-1	2-1-1
Foto 2:	2-1-2	1-1-1
Foto 3:	2-2-3	2-4-1
Foto 4:	2-3-1	2-2-1
Foto 5:	2-4-1	2-1-1
Foto 6:	2-4-2	2-4-1
Foto 7:	2-2-1	2-3-3
Foto 8:	2-1-1	2-2-1
Foto 9:	2-1-1	3-3-1
Foto 10:	2-3-3	3-3-1

Alpharoid

Round 1

In de eerste krater pak je als eerste "hyper jet". Daarna kan je zonder problemen naar de tweede krater vliegen. De "bokser" kan je het best verslaan door recht op hem af te lopen, en als je nog ongeveer een millimeter van hem vandaan bent, hem een stomp op zijn neus te verkopen. Pas op! Als je dat voor de 2e keer probeert, doet hij een stap terug om daarna weer aan te vallen. Dit win je nooit! Dus jij moet ook een paar passen terug gaan. Herhaal dit tot je hem verslagen hebt. Nu kan het beste "super gear" nemen (hiermee kan je de vijanden in ongeveer 3 klappen verslaan). Eenmaal de krater uit moet je oppassen voor de "sterretjes" op de grond, die bommen gooien. Het vreemde groene wezen in de derde krater is het minst gevaarlijke. Als je snel bent kan je hem in 3 luchtkicks verslaan. Als je liever voorzichtig bent loop je op hem af en geef je hem een klap in zijn maag. Hier kan je het beste "5d sub beam" nemen.

Round 2

Als je in de eerste ronde een leven (+alle wapens) hebt verloren, kan je beter overnieuw beginnen. In de eerste krater heb je weer dat groene wezentje. Hier moet je in de select item het "high speed cannon" nemen. Als je weer buiten komt staat onderaan het scherm: items: hj,hc,5d. De iets meer geoefende speler kan nog doorgaan voor de "accellerator" maar die is niet noodzakelijk. De beste plek om te vliegen is links onderaan in het scherm. Zo moet je er zonder problemen uit kunnen komen. Er is een uitzondering: als je net na de witte snelronddraaiende ballen 4 blauwe schepen in rechte lijn op je af ziet komen, ga dan rond het midden vliegen en schiet op die dingen, anders gaan ze als ze nog een stukje van je af zijn om je heen draaien en bommen op je afvuren.

Round 3+4

Geen problemen.

Round 5

Hier komen de schepen ook van boven. "5d sub beam" is hier nodig. Je moet in het midden vliegen, zodat de 2 lazers die schuin naar boven schieten precies de hoeken rechts raken. Meestal lukt het dan wel.

Round 6

Is al wat moeilijker. Pas op: geen "wide beam" hier.

Round 7

Een erg moeilijke ronde. De vijanden komen meestal met 4 tegelijk en gooien bijna 3 keer zoveel bommen dan anders. Laat je in het begin niet intuinen doordat ze maar 3 scheepjes op je afvuren. In deze ronde worden meestal veel levens verloren. De beste wapenuitrusting in deze ronde is: hj,hc,7d of 5d,sg.

Round 8

In deze ronde niet in de kraters vliegen want het kan je dood betekenen. Hieronder volgt wat je moet doen: krater 1: dat groene schoppende ventje (niet ingaan), krater 2: blauw boksend ventje (niet ingaan), krater 3: snel geel ventje met haak (niet ingaan), krater 4: luchtkick gevend blauw ventje (niet ingaan), krater 5: boksend blauw ventje (niet ingaan), krater 6: snel geel ventje met haak (niet ingaan), krater 7 of 8: hier ingaan! Het is een soort finale tussen jou en de monsters, je moet ze allemaal nog een keer verslaan. Je kan ze het beste naar het einde van het speelveld lokken. Aan het eind houdt de vloer op, en als hij daar invalt is hij dood. Je moet dan over hem heen springen en vlak voor het einde van het speelveld gaan staan. Dan moet je ze achterover een luchtkick geven en ze er een voor een inwerken. Als je ze allemaal hebt gehad word je automatisch naar CENTACOM geflitst. Je moet daar de muur kort en klein slaan, voordat je dood bent door die "ogen".

Tip

Als je tegelijk op F1, F2, SELECT en STOP drukt, kun je de levels uitzoeken.

Computer Lingo (MSX club magazine 27)

Ook bij dit spel is er een cheat-mode aanwezig. Om deze goed te laten werken moet eerst regel 3210 als volgt gewijzigd worden:

```
3210 IF TY = 9 THEN TY = 0 : KEY (1)
OFF : BEEP : GOTO 1890 ELSE INTERVAL ON
: RETURN
```

Hier volgt de methode: per beurt kan een speler 1 maal de hulp van de computer inroepen om een passend woord te vinden. Daarom wordt de computersterkte ook gevraagd als men met 2 speelt (dit lijkt onlogisch als men niet weet dat er een cheat is, maar het is dus zo dat dit niet alleen bepaalt hoe sterk de computer speelt, maar ook hoe effektief de cheat zal zijn!). Aangezien je maar 1 keer per beurt kan cheaten, doe je dit dus best als je al een paar letters hebt gevonden. Het cheaten gebeurt als volgt: terwijl je F1 ingedrukt houdt, druk je terzelfdertijd op BS en cursor down, hou deze drie toetsen ingedrukt tot het rode kader groen wordt, de computer neemt dan tijdelijk over. Dit alles moet binnen je 9 seconden speeltijd gebeuren.

Shalom - Knightmare 3

Je start met je mannetje voor een kasteel. Betreed dit kasteel en loop naar de koning. Ga naast z'n bed staan, druk op vuurknop B en doe "speak to" (commando 1). Je krijgt dan een heel verhaal. Loop vervolgens naar de andere kant van het bed. Ga tegen het schilderij staan en doe "look at" (commando 2). Ook nu krijg je weer een verhaaltje. Wanneer je dit gedaan hebt loop je de kamer uit naar beneden. In deze kamer staat een mannetje. Spreek dit mannetje aan en je krijgt het eerste voorwerp. De werking hiervan is mij nog onbekend. Hierna kun je het kasteel verlaten. Ondervraag iedereen die je tegenkomt. De Japanse tekst moet je maar over je heen laten komen. Op deze manier kun je aan voorwerpen komen.

Monster 1 : DEVIL, YOUNGER BROTHER

Om het eerste monster te verslaan moet je vanaf het beginveld twee velden naar beneden en twee velden naar rechts. Dan kom je in een kamertje waar een soort godin zit. Gebruik hier alle commando's. Ga vervolgens naar het doolhof (links van het dorp). In de rechterbenedenhoek van het doolhof moet een opening komen. Is dat niet het geval dan moet je nog wat bewoners aanspreken, waarna je het bovenstaande herhaalt. Is het doolhof open, ga er dan in en zoek het monster. Dit monster is eenvoudig te verslaan: gewoon op z'n bek schieten. De besturing staat aangegeven in de handleiding. Na het verslaan van dit monster verschijnt er in het westen van het eiland een brug die toegang geeft tot twee andere eilanden. Ook daar geldt: iedereen aanspreken.

Monster 2 : DEVIL, THE ELDER BROTHER

Ga nu naar het derde eiland van links. Op dit eiland vind je een meer met een halve brug. Ga op het uiteinde van de brug staan en kies "do something" (commando 8). Nu ben je in het bezit van water (holy water?). Ga vervolgens naar het middelste eiland. Hier lopen onzichtbare mensen rond. Door ze over het water heen te gooien worden ze zichtbaar (commando 5, "use"). Het tweede monster zit in het veld met een huisje met een groen dak. Dit monster moet eerst zichtbaar gemaakt worden en is moeilijker te verslaan. De vallende stenen moet je precies op z'n kop mikken.

Monster 3 : HALF-MERMAID

Om dit monster te vinden moet je naar de mol op het derde eiland van links. Gebruik hier alle commando's en ga vervolgens naar het eerste eiland. Hier is ergens rechts van het kasteel een veld, dat eerst helemaal "leeg" was maar waar nu een mol zit. Gebruik ook hier weer alle commando's totdat de mol in de grond verdwijnt. Je hebt nu een item gekregen (waarschijnlijk een soort ID-kaart). Hiermee geven de mollen je toegang tot een ondergronds gangenstelsel waarmee je op andere eilanden kunt komen d.m.v. "show item" (commando 6). Voor het derde monster moet je weer naar de mol op het derde eiland van links. Laat je ID-kaart zien en loop over het gat heen. Nu kom je op een ander eiland waar het derde monster zich bevindt. Op dit eiland vind je allemaal gaten. Loop helemaal naar links onder en loop dan 3 velden naar rechts. Loop het gat in en daar vind je derde monster. Als je dit monstertje verslagen hebt krijg je een hamer.

Verder ben ik nog niet gekomen, maar je kunt vanaf hier gewoon zelf experimenteren. Ik hoop dat alles duidelijk is maar mocht dat niet zo zijn dan heb ik hier nog een password (3 monsters verslagen):

OGJJ MFVH KFTL MNME
QIKC OGFK JKNM IJOG
IKME QIKC MIQK MEQI
KCLF BWMM URSC NGEM
IEOI SCLG IIME QIKC
OHIK MEQK KCOG IKMD
QIKC OGIK MEQI GKOG
IKQE QIKC OGQK MKXK
JK

Hoe kom je de huisjes binnen ? Hoe krijg je een boot en hoe moet je hem gebruiken?

Twinkle Star 1 & 2

Start eerst Twinkle Star 1 op tot het demo plaatje en doe dan Twinkle Star 2 in de drive. Druk dan pas op de spatiebalk en je start in een ander veld. Dit kan ook omgekeerd.

Higemaru

Aankomst op + Code:

Cuck Island:
PNPN PKNG GOMI GFFG HINN HIHIK
Curse Island:
CLLM GHKF IDKO KDLM KIGK ACMB
Mermaid Island:
NLPK NLAF MBMG JEJP IBJL AJBB
Hebi Island:
FHJM HFJN OODC ANLB NEFI OFHG

Verslagen + Code:

Cuck Island:
NGDD OJNL BKKP MCGI JPKH MFPI
Curse Island:
PGBN IANJ DMEF JOFN JONO AACO
Mermaid Island:
LPML DGLE NGBC JFAA OJFP HGCO
Hebi Island:
ALKE BHBG LKJK KDMJ KOLN PNCM

Met functietoets 1 kun je de codes van een eiland opvragen. Met de tweede vuurknop kun je springen en de messen ontwijken. We hebben wel de sleutel van Dokoru island maar kunnen het nog niet vinden. Wie helpt?

(zie ook map hiernaast!)

Tetris

Begin dit spel eens op level 5,6 of 7. Je krijgt dan veel meer punten voor een blokje. Ook moet je zonder 'X' werken, ook dat verhoogt je score. Gebruik wel de 'Z' want ook die verhoogt je score.

Pro Wrestling

Ligt je tegenstander op de grond? Ja, ga dan klaar staan om een Drop Kick uit te delen. Als hij overeind komt, kan je hem gelijk weer in het stof laten bijten!

Tetris 2

Laat op de hogere levels de makkelijke blokjes zakken en kijk ondertussen waar je het volgende blokje neer zal leggen.

Salamander

Roep een tweede speler op tijdens het spel: F1 gevolgd door F5.

Punchy

Demo krijg je met: [CTRL]+[D]

Sol Negro

Code voor tweede deel: 2414520

R-Type

[ESC] + [SPATIE] geeft slow motion.

Girly Block

1 - 33ZH3XQ6
2 - 2TF4673H
3 - 3THAQGOJ
4 - PBCI3XNF
? - HYFYVK77

Fantasy Zone

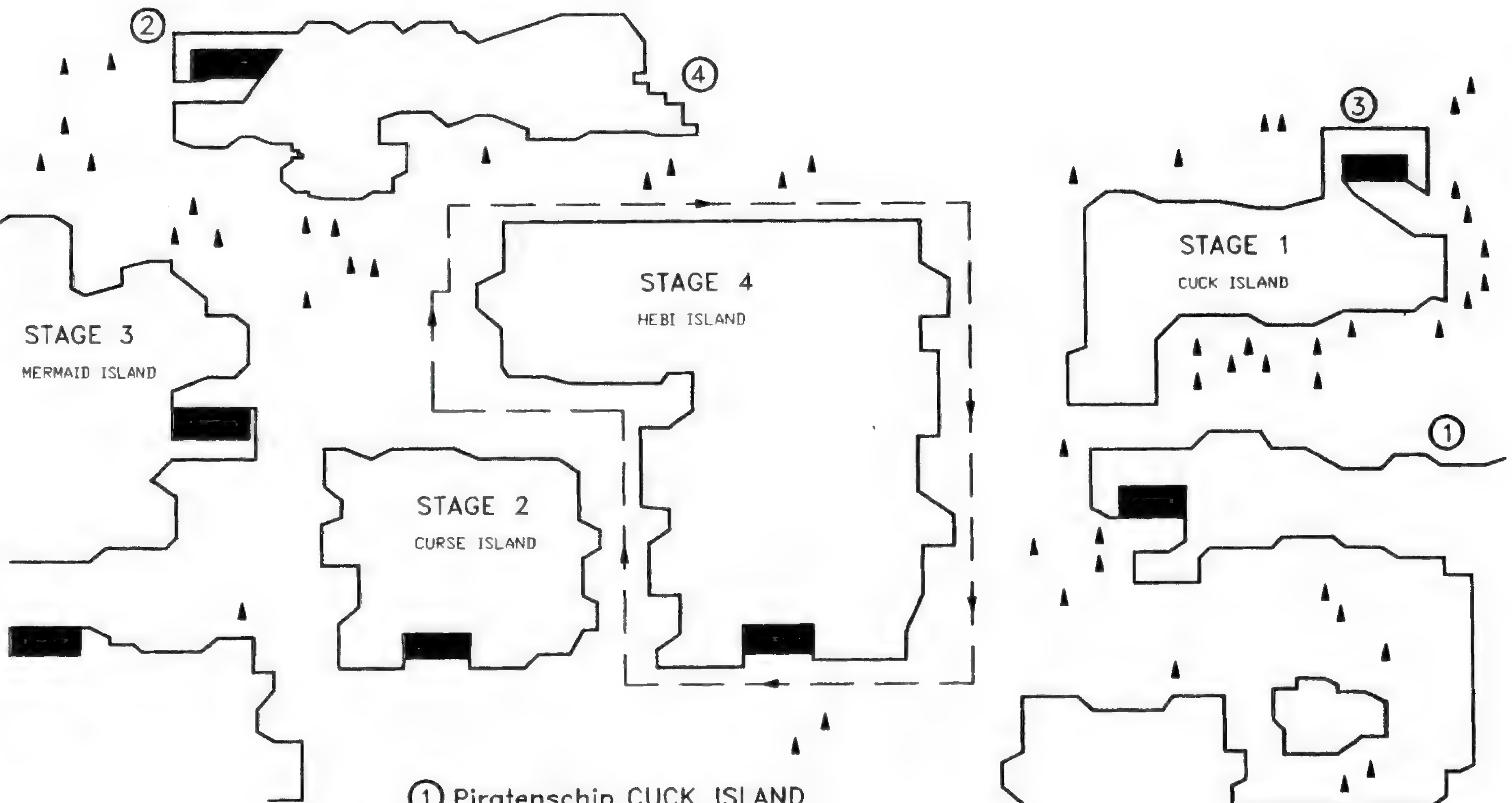
Level 1: Gebruik de twin-bombs en aan het eind de laser. *Level 2:* Gebruik de wide beam en aan het eind de laser beam. *Level 3:* Gebruik de seven-way shot en aan het eind de heavy bomb. *Level 4:* Gebruik de laser en aan het eind moet je op de tong schieten. *Level 5:* Gebruik de seven-way shot. *Level 6:* Gebruik de wide beam en aan het eind de heavy bomb.

F1 Spirit 3D Special

Dit programma zou niet werken op de ombouw 2+ computers. Inderdaad op de Philips MSX2 computers werkt het niet. Het ligt aan de disk-rom. De nu volgende truuk zorgt ervoor dat het spel ook op de Philips MSX2+ werkt.

- Stop DOS 2.20 in je cartridgeslot.
- Start DOS op van een DUBBELZIJDIGE disk.
- Ga naar BASIC.
- Doe de A-disk van F1 in de drive.
- Tik "CALL SYSTEM"
- Voila....

Hetzelfde geldt voor Psy-O-Blade.



HIGEMARU
STAGE 1
CUCK ISLAND
STAGE 2
CURSE ISLAND
STAGE 3
MERMAID ISLAND
STAGE 4
HEBI ISLAND
1
2
3
4
① Piratenschip CUCK ISLAND
② Piratenschip CURSE ISLAND
③ Piratenschip MERMAID ISLAND
④ Piratenschip HEBI ISLAND
Roel Willems

The Fantasm Soldier

De code uit PPT 3 klopt niet. Hier volgt de juiste: 52X4021LL0. X = aantal juwelen (max. 5, per veld 1 juweel vb. veld 5 = 5 juwelen) en LL = aantal levens (max. 99). Deze code kan je invoeren door tijdens de demo op RETURN te drukken. Met de cursor toetsen kan je een getal hoger of lager maken.

Nog een kleine tip : Als je een paar keer snel achter elkaar op de cursor up drukt, spring je 2x zo hoog.

Undeadline

In een ver koninkrijk is de dochter van de koning ontvoerd. Een drietal personen, een fighter, wizard en ninja trekken er op uit om haar te redden. Jij speelt een van die personen, waarbij je gebruik maakt van hun individuele eigenschappen. Deze eigenschappen kun je na iedere stage nog eens verbeteren door tijdens die stage elfjes te vinden. In elke stage zijn er drie. Ieder van hen blinkt uit in een van de volgende eigenschappen: strength (weerstand), magic power (magische kracht), dexterity (vuurkracht) en agility (snelheid). Bovendien beschikt ieder over een aparte optie voor zelfverdediging, namelijk : schild (fighter), onkwetsbaar voor kogels (wizard) en sprongkracht (ninja). Standaard zijn ze uitgerust met een zwak wapen maar tijdens het spel kunnen sterkere wapens gevonden worden. Nadat een viertal keer hetzelfde wapen is gevonden, krijg je de super sterke power-versie van dit wapen.

De verschillende wapens (met tussen haakjes de power-versie) zijn: multi-messen (dubbel, 3 richtingen voor, 1 richting achter), terugkerende bijl (5 terugkerende bijlen), langzame "laser-wolk" (snelle laser aan beide zijden naast de figuur), meevurend trolletje (2 kogelvangende meevurende trollen), vuurtje (vuurstraal) en de boomerang (3 doelzoekende boomerangs).

Uit mijn ervaring blijkt het volgende: de grootte van je magische eigenschap heeft weinig effect. Het nut van de sprongkracht van de ninja doet onder voor het schild van de fighter en de onkwetsbaarheid voor kogels van de wizard.

Het spel is op de volgende manier uit te spelen:

- Kies EASY spelniveau, RENSYA ON en de fighter.
- Zoek het power-boomerang wapen in de stage forest (om dit wapen viermaal te vinden moet je desnoods een maal afgaan).
- Vervolg met de stages : rocks, cavern, ruins, dungeon en cemetery te doorlopen en alle achttien elfjes te vinden.
- Deel je eigenschappen als volgt in : ST(11), MP(1), DX(10), AG(7).
- Bij het eindmonster van fortress houd je altijd je schild voor behalve als je even snel op het eindmonster vuurt (schiet zoveel mogelijk op het hart).

Na enige volharding zal het je uiteindelijk lukken de prinses uit de klauwen van de drie-koppige draak te bevrijden. Het is mij zelfs gelukt Undeadline uit te spelen met de wizard ST(6), MP(4), DX(9), AG(7). De ninja lijkt de eerste 6 stages de ideale persoon maar met haar is het mij nog nooit gelukt het eindmonster te verslagen. Bij iedere persoon krijg je een andere einddemo.

Rode vloeistof:	een stuk power eraf
Blauwe vloeistof:	een stuk power erbij
Gele vloeistof:	een tijdje onkwetsbaar
Zwarte vloeistof:	terug het wapen dat je in het begin van de stage had

Diamant:	6000 punten erbij.
Schoenen:	hogere snelheid
Laarzen:	lagere snelheid
Dynamietstaaf:	vernietigt alle monsters (behalve op het einde van de stage) en kisten die zich op het scherm bevinden.
Harnas:	onkwetsbaar voor een bepaald aantal keer dat men je raakt.

Bijl:	slecht wapen
Messen (3 richt.):	ik verkies dit wapen boven alle andere omdat als je het een paar keer neemt, dan schiet het eerst naar achteren en daarna verdubbelen de messen.
Ei:	slecht wapen
Blaadje (of zoiets):	laserwapen
Vuur:	tweede beste wapen omdat als je het 4 keer neemt, je een vuurstraal hebt en anders schiet het vuren een voor een af
Boomerang:	slechtste wapen
Messen (1 richt.):	slecht wapen
Vraagteken:	een van de voorgaande voorwerpen of het volledig wapen dat je op dat ogenblik hebt of een leven erbij.

Cheatprogramma voor Undeadline

Listing

```
10 REM
20 REM
30 REM CHEATPROGRAMMA VOOR UNDEADLINE
40 REM
50 REM
60 SCREEN 0 : KEY OFF : COLOR 15,1,1 :
CLEAR 200, &H9FFF
```

```
70 LOCATE 10, 10 : PRINT
"CHEATPROGRAMMA VOOR UNDEADLINE"
80 LOCATE 10, 12 : PRINT "ALLEEN VOOR
MSX2!!"
90 LOCATE 10, 13 : PRINT "JE KUNT DE
GETALLEN VERANDEREN IN REGEL 130 E.V."
100 LOCATE 10, 14 : PRINT "PLAATS DE
COPIE VAN UNDEADLINE [SPATIE]" : QQ$ =
INPUT$(1)
110 FOR I = 49500! TO 49563! : READ A$:
POKE I, VAL("&H"+A$) : NEXT
120 DATA 0E, 1A, 11, 00, A0, CD, 7D,
F3, 0E, 2F, 11, 75, 00, 26, 01, 2E, 00,
CD, 7D, F3, 21, 90, C1, 11, 83, A1, 01,
0C, 00, ED,B0, 0E, 1A,11, 00, A0, CD,
7D, F3, 0E, 30, 11, 75, 00
130 DATA 26, 01, 2E, 00, CD, 7D, F3, C9
140 REM FIGHTER
150 DATA 10, 10, 10, 10
160 REM WIZARD
170 DATA 10, 10, 10, 10
180 REM NINJA
190 DATA 10, 10, 10, 10
200 DEFUSR=49500!
210 A=USR(0)
220 POKE &HF346,1
230 CALL SYSTEM
```

UNDCHEAT.LDR

Afterburner

Als er een vliegtuig opduikt met een mitrailleur moet je zo langzaam mogelijk gaan vliegen d.m.v. de spatiebalk, en ga zover mogelijk rechtsonder vliegen. Nu zal hij voorbijvliegen. Je kunt beter zonder muziek spelen, want dan hoor je de raketten aankomen. Als er een raket achter je aan zit moet je 360 graden draaien (d.m.v. 2x rechts of links).

Wanderers From Ys

De beste manier om het eindmonster te verslaan is de volgende. Neem: Flame Sword, Battle Armor en Battle Shield. Als het monster naar beneden komt, wacht dan tot hij zo laag is gekomen dat je hem (springend) kunt raken. Herhaal dit enkele malen, totdat hij gaat schieten. Druk dan snel op "i" (inventory & equipment) en zet de protect ring aan. Zet bij de items het groene blad aan. Ga nu met het monster vechten, door te springen en te slaan. Je kunt nu niet geraakt worden, zolang je nog ring power hebt. Als je ring power op is ga dan gewoon met hetzelfde principe door en wanneer je power in gevaar komt, druk je snel op shift. Nu krijg je alle power weer terug en het monster is zo kapot. Als je het monster hebt gedood kom je weer in het dorp. Loop helemaal naar rechts, over de brug het dorp uit. Dan komt er nog iemand met je praten en dan is het spel uitgespeeld. Er volgt een mooie einddemo.

Penguin Crown

Tip voor oneindig aantal levens. Start de computer op zonder disk 1 in de drive te steken. Tik dan LOAD"CROWN.ROB" en verander regel 1380 als volgt: 1380 LV=LV-1:... moet worden: 1380 LV=LV:...

Fall in Pyramid

Tip voor oneindig aantal levens :
Start de computer op zonder disk 1 in de drive te steken.
Tik dan LOAD"FIP" en verander regel 1040 als volgt:
1040 ...:GOTO 640 ELSE IF LV=0 THEN 580 ELSE 600
moet worden:
1040 ...:GOTO 640 ELSE IF LV=0 THEN 580 ELSE 580

Xevious

Kies SCRAMBLE MODE, selecteer 5x GAMPMISSION, het beste schip, neem een boek of de verpakking van Xevious en druk daarmee heel eventjes gelijktijtig volgende toetsen in:

ESC 1 2 3 4 5 6 7 8 TAB Q W E R T Y U

Een schermpje verschijnt met de volgende opties: game start , continue en sound test (0-33). Met continue kan de laatst gespeelde area weer opnieuw begonnen worden met nieuwe schepen. Het spel telt 16 areas.

Algemene tips: Shift = vuurknop 1 en Z = vuurknop 2 ingedrukt houden. Items: S = schild en K = alles wordt vernietigd behalve de speler, ondergrondse bases komen naar boven. Na 20000 punten krijg je een extra leven. Recon Mode: de 2e rivier horizontaal, midden/links bevat ook een item, doch niet altijd: P - dit geeft een extra leven. Ook hier geldt : na 20000 punten een leven erbij.

Farao's Revenge

Het paswoord voor dit spel is THEORY. De makers van dit spel zijn er kennelijk vanuit gegaan dat niemand dit spel ooit weet uit te spelen daar er geen einddemo of iets dergelijks is opgenomen. Na de 10 levels die het spel rijk is krijg je rommel op het scherm. Het spel Haunted Hause kent geen cheat mode, hoewel het ook in het rijtje Joe Kowalski spellen past.

Muziek demo's

XZR II

Druk tijdens de demo op F5 en je komt in een music-mode waar je met behulp van de spatiebalk 23 muziekjes kunt beluisteren.

Fantasm Soldier II

Druk tijdens het titelbeeld op F5 en je komt in de music-mode.

Armalyte

De paswoorden TOPGUN en EXXOS dienen om een ander melodietje te horen.

Celesta

Tik in het keuzemenu voor TV of monitor in hoofdletters KIM in, en je komt in een muziek mode menu.

Xylonite

Bij het plaatje van de FM-PAC Amusements Collection kun je met CTRL-STOP andere melodietjes beluisteren. Als je geen muziek meer hoort moet je op de F1 toets drukken.

Fac Demo #1

Bij alle plaatjes kun je d.m.v. CTRL-STOP de muziekjes veranderen.

Tetris

Start het spel op met ESC ingedrukt en je komt in een soundtest mode. Start het spel op met S, T en spatie ingedrukt net zolang je de makers van het spel ziet.

Aleste

Druk tijdens het titelbeeld tegelijk op S, T en spatie om naar de soundtest te gaan.

Aleste Special

Druk tijdens het titelbeeld 24 keer op de cursortoets links of rechts en je komt in de soundtest mode. Met de cursor omhoog/omlaag kan je kiezen tussen FM-PAC en PSG.

Aleste II

Start het spel op met SELECT ingedrukt, en je komt in een soundtest.

Hydefos

Druk de toetsen B, G en M in wanneer het logo Hz in beeld verschijnt.

Psycho World

Start het spel op met M ingedrukt net zolang je de muziektest bereikt. Houdt tijdens het opstarten de letters B, G en M ingedrukt voor een soundtest.

Andorogynus

Als aan het eind van de demo, de titel naar beneden valt, moet je op F5 drukken om naar de soundtest te gaan.

Feedback

Wacht tot de demo is begonnen en druk dan terzelfdertijd op S, T en spatie om naar de muziekdemo te gaan.

Jagur

In de 3e bar links moet je voor 1000$ een soldaat huren. Druk op spatie en speel het liedje af met shift.

Master Blaster

Druk tijdens het titelscherm tegelijk op de volgende toetsen: D+E+M+O voor de begindemo of F+M voor de FM music demo (20 melodieën van 3 minuten)

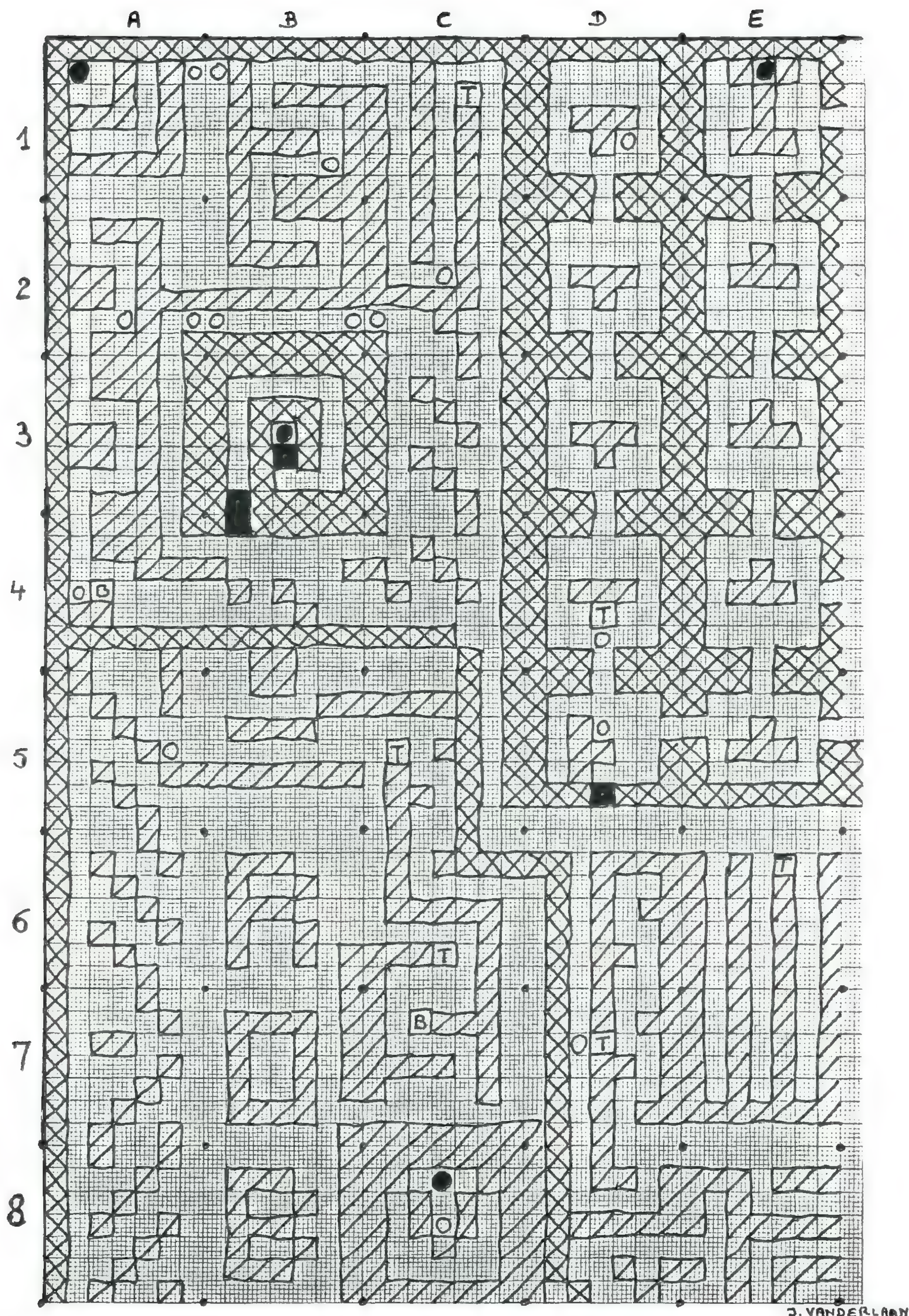
Typ bij de password-mode de volgende woorden:
HOLYGRAIL: einddemo
TIMExWARPy: x = beginlevel (1-6)
y = beginscherm (1-40)
WORLDWARIII: alle wapens, voorwerpen en voertuigen

Tips

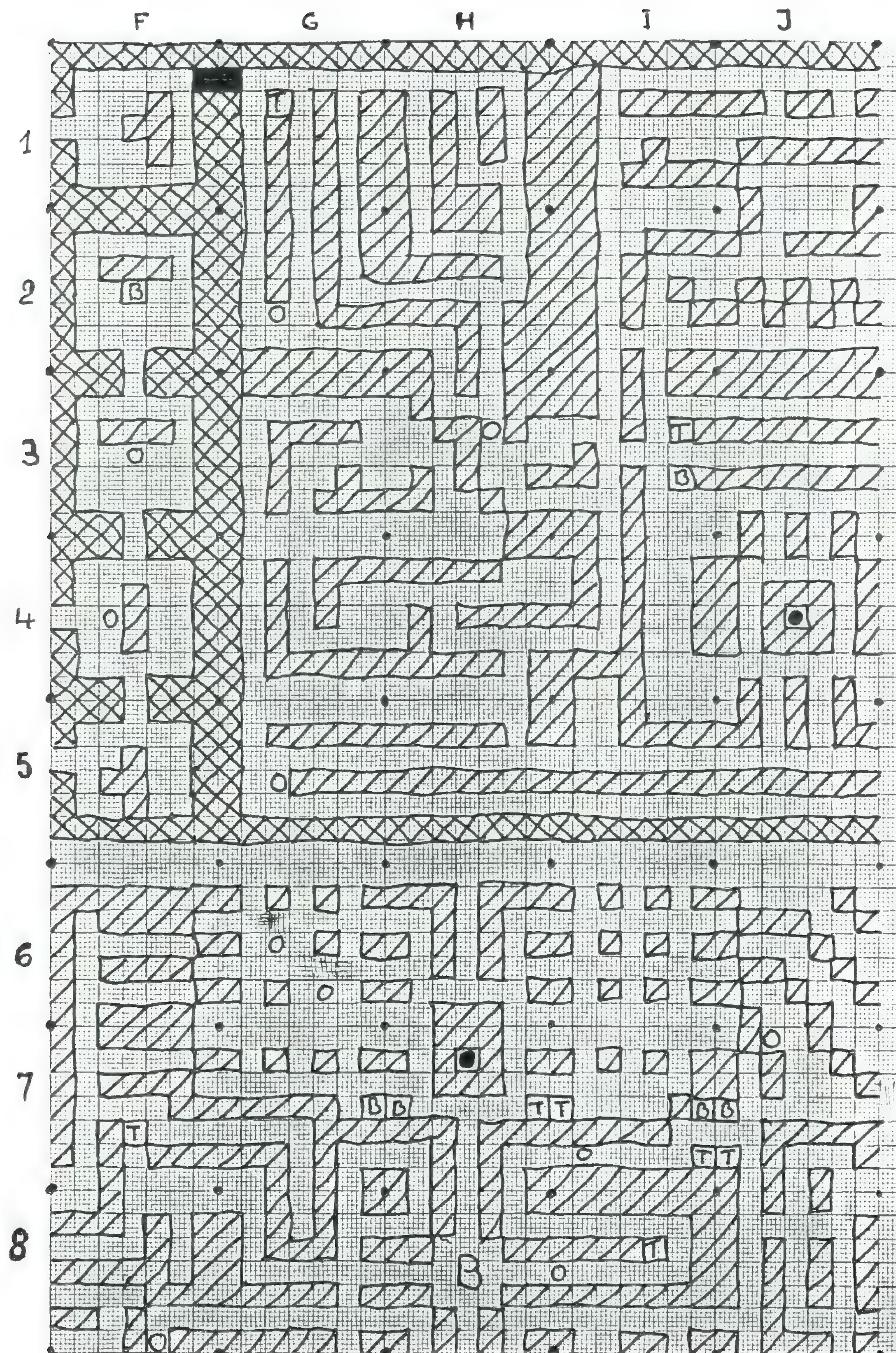
- Gebruik de jeep niet als er te weinig brandstof in zit (meter min. op 100).
- Gebruik de helicopter alleen als er raketten onder hangen.
- Gebruik de speedboat alleen als er reddingsvesten aan boord zijn.
- Vraag alleen hulp aan: kind met rood petje, vrouw met gescheurde rok, oude man met mes en man met hengel.
- Zorg dat je voor stage 20 alle onderdelen voor de timemachine hebt en ga naar het jaar 1980. Je ziet 10 fabrieken; vernietig de Commodore-fabriek.

Het spel is zo groot dat ik het zonder valsspelen nog niet heb kunnen uitspelen. Er is gelukkig een save-optie voor disk en FM-PAC. Als je op select drukt worden de teksten in het Engels afgedrukt i.p.v. in het Japans.

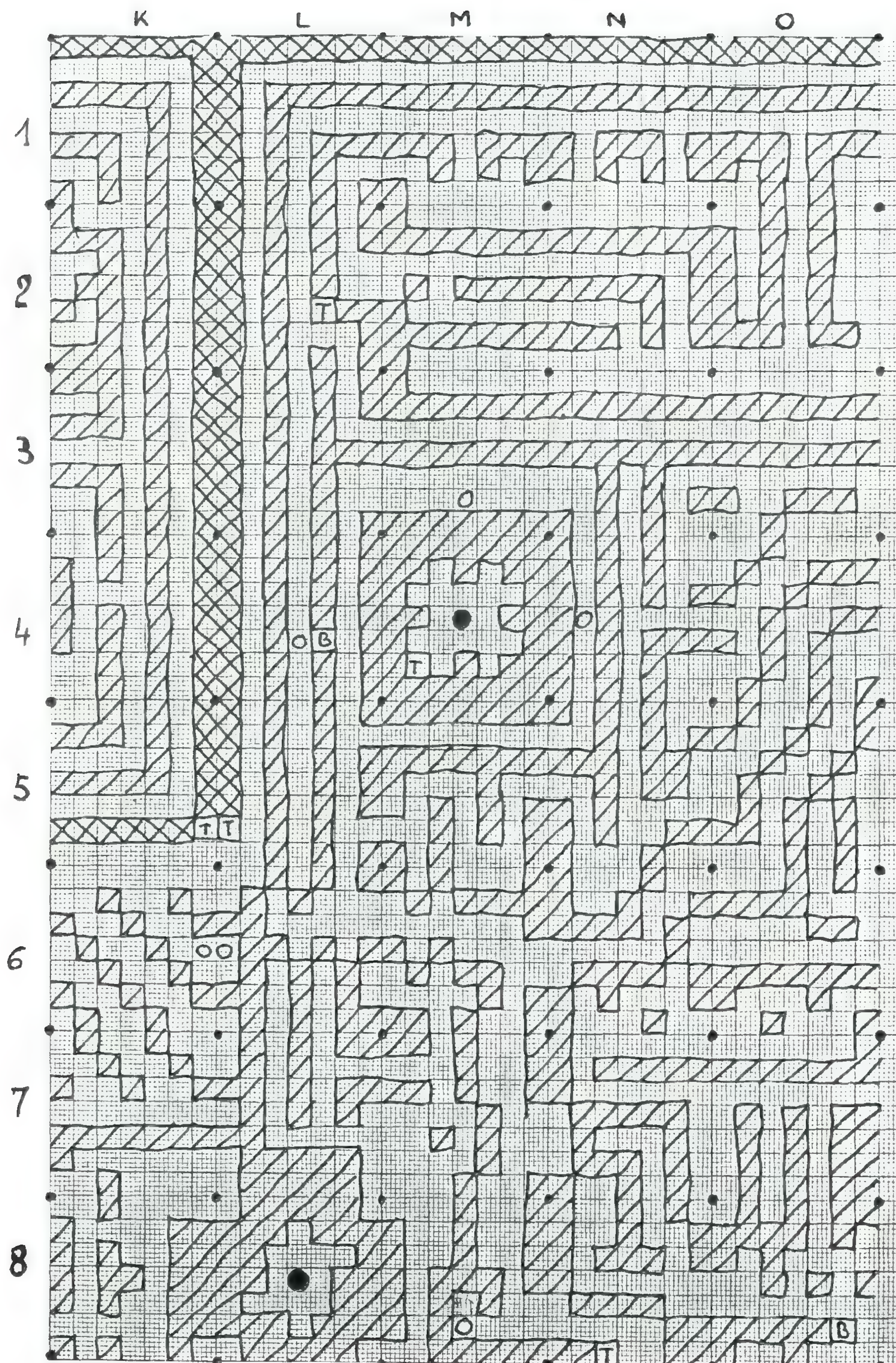
(n.v.d.r. Eerlijk gezegd hebben we wat twijfels bij deze speltip. De naam "Master Blaster" komt ons helemaal niet bekend voor, en een spel op acht diskettes waar je een commodore-fabriek moet in vernietigen wekt toch wel wat argwaan. Misschien kan iemand ons overtuigen?)



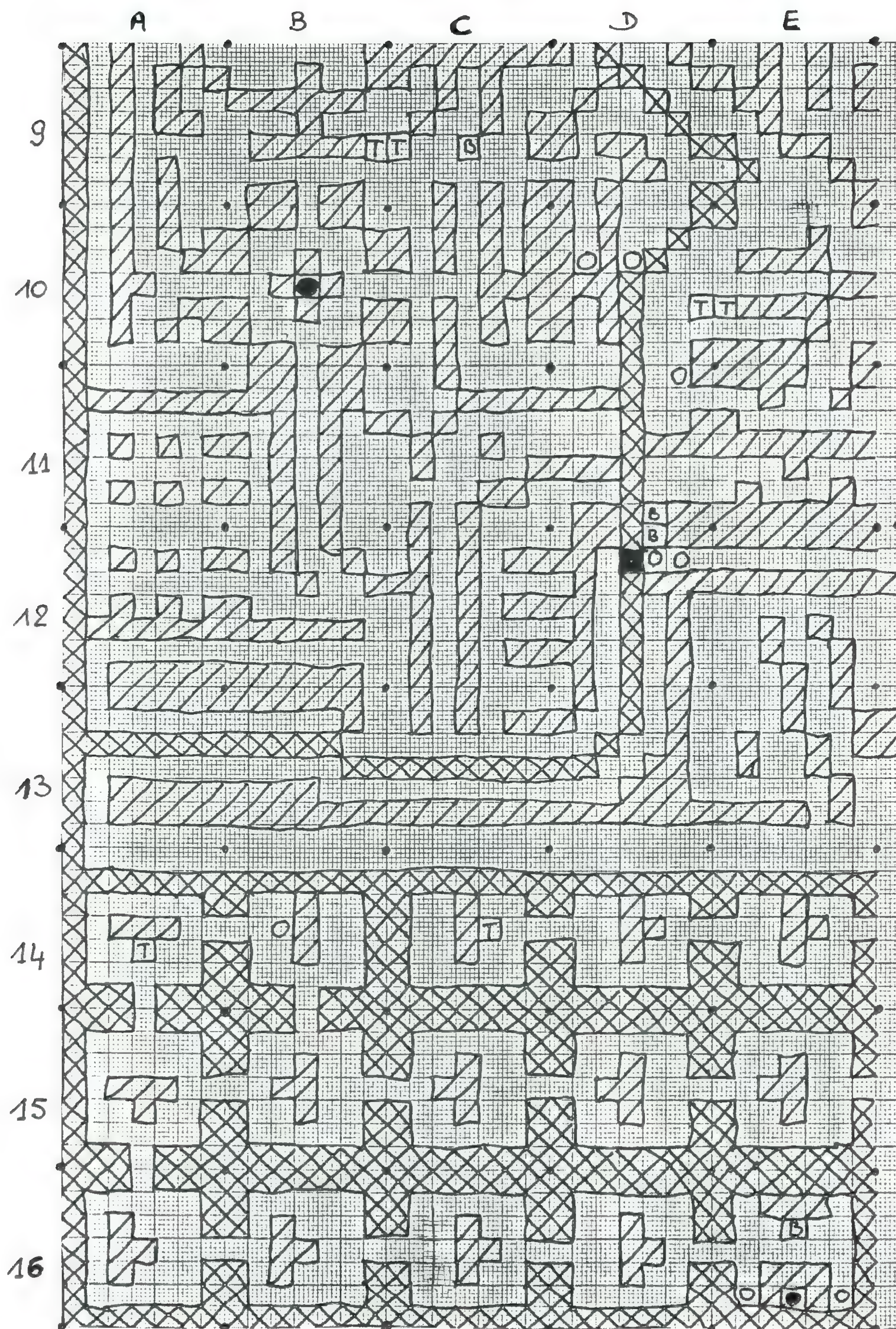
MOLECULE MAN



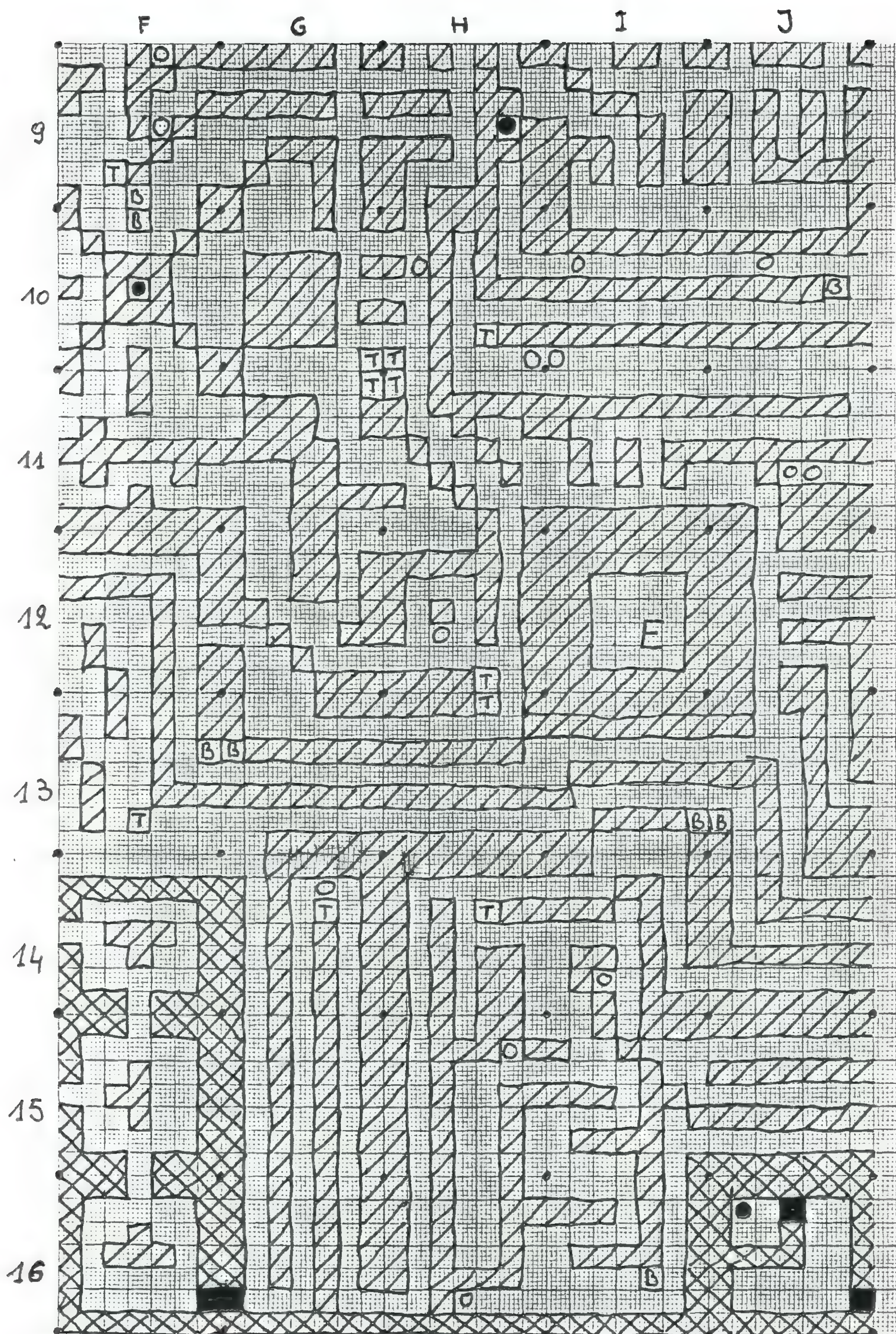
MOLECULE MAN 2



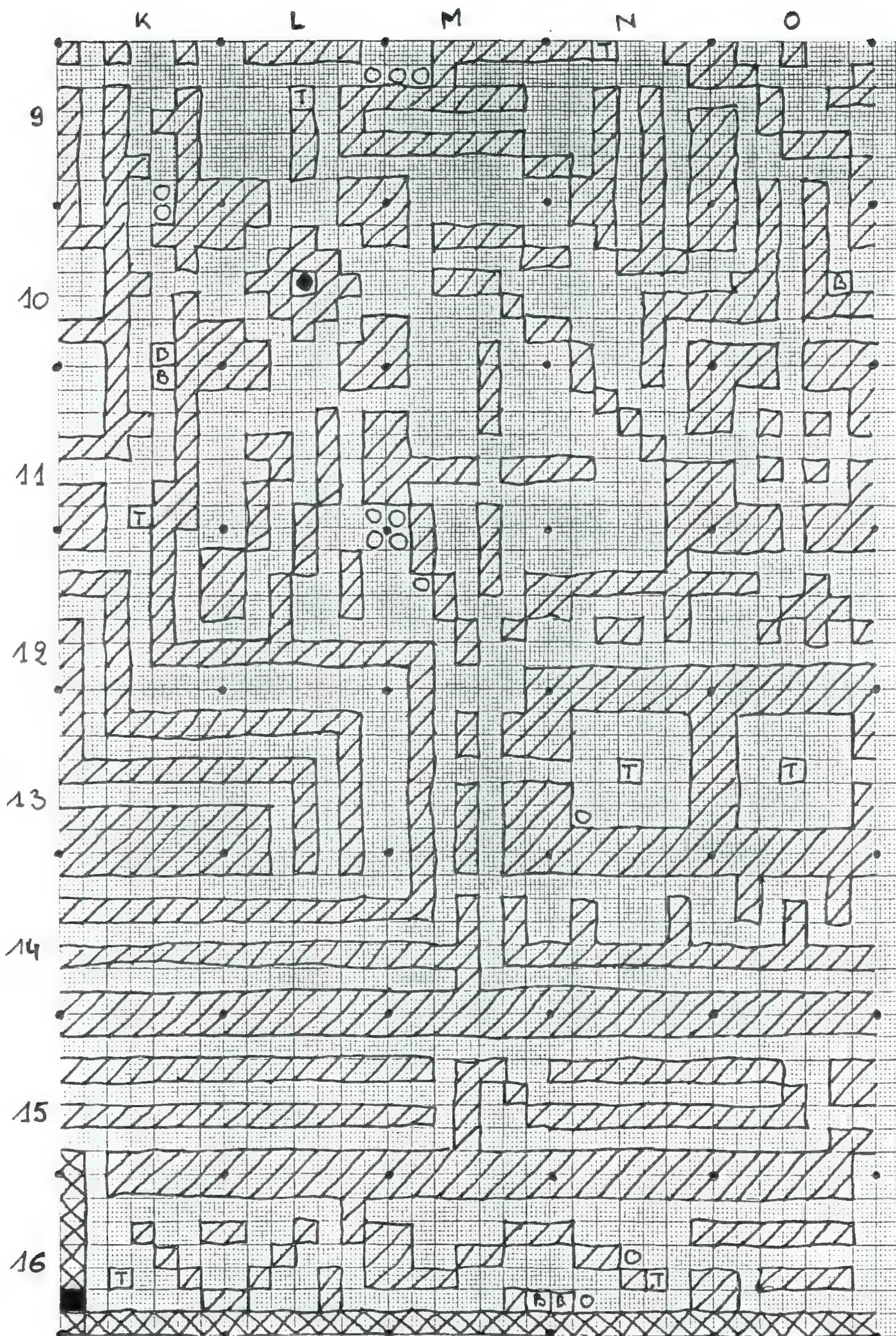
MOLECULE MAN 3



MOLECULE MAN 4



MOLECULE MAN 5



MOLECULE MAN 6

P P

MOLECUUL MAN

MUUR IS NIET TE VERNIE-TIGEN

MUUR IS TE VERNIETIGEN

B BOM

T TIJD

O MUNTJE

● CIRCUITS

• HOEK VAN EEN VELD

■ IS TE VERNIE-TIGEN

(INGANG TOT BEPAALDE ZONES)

B BEGIN

E IS MOGELIJK EINDE



Rastan Saga

Overzicht van de wapens

Het zwaard dat de bollen afschiet. Je hoeft de vijanden hiermee maar een keer te raken en omdat je de bollen kunt afschieten, reikt dat het verst.

Hakbijl. Je hoeft de meeste vijanden hier maar een keer te raken maar het reikt niet zo ver.

Kogelslinger. Je moet de meeste vijanden hiermee een aantal keren raken maar omdat de slinger redelijk lang is, reikt het wel redelijk ver.

Zwaard. Je moet de meeste vijanden hiermee een aantal keren raken en het reikt niet zo ver.

De vijanden aan het eind van de stages

Stage 1: Een grote gevleugelde God met een groot wapen. Deze is makkelijk te verslaan. Je gaat voor hem staan, je bukt je en je slaagt hem een paar keer. Als je je bukt kan hij je niet raken waardoor je zo gewonnen hebt.

Stage 2: Kleine gevleugelde engel. Als je binnenkomt moet je niet te snel naar hem toelopen maar even blijven staan. Hij blijft dan ook voor jou stilstaan. Als je de kogelslinger hebt kan je hem zo raken zonder dat hij je iets doet. Je zult hem zo waarschijnlijk toch niet helemaal kunnen vernietigen, omdat je heel snel je zwaard weer terugkrijgt wat helemaal niet zo ver reikt. Je gaat dan naar hem toe zodat hij ook in beweging zal komen. Hij zal jou dan telkens een keer raken, maar jij kunt hem dan 3x raken voordat hij weer weg is. Na even zal ook hij verslagen zijn.

Stage 3: Dikke man die met vuurballen gooit. Deze vuurballen kan je simpel ontwijken door je te bukken. Je kunt hem raken door een beetje in het midden te blijven zodat hij je nadert. Dan kun je hem proberen te raken maar dan gaat hij vaak snel weer naar de andere kant doch als je goed in het midden staat kun je door snel naar de andere kant te gaan hem vaak raken. Je hoeft hem maar een paar keer te raken en hij is al verslagen.

Stage 4: Groot groen monster. Deze kun je ongeveer op dezelfde manier verslagen als aan het eind van stage 2.

Stage 5: Grote draak. Als je nog maar weinig energie over hebt kun je het beste je eigen in het kasteel van stage 5 af laten gaan. Je moet voor dat je naar de draak toe gaat wel eerst de hakbijl pakken die er vlak voor ligt. Je kunt de draak nu vernietigen door in het midden te gaan staan en iedere keer als hij passeert een paar keer omhoog in zijn hoofd of nek te steken. Na een tijdje is hij dan verslagen.

Stage 6: Na deze stage krijg je geen eindmonster meer maar ga je meteen naar stage 7.

Stage 7: Deze bestaat uit 5 delen waarbij elk deel een soort doolhof is (je kan ook terug uit lopen). Je moet op zoek naar het scherm waar weer een tegenstander zit om tegen te vechten. In de 5 delen komt telkens een monster terug uit de stages 1 tot en met 5. Je kunt ze dus ook op dezelfde manier verslagen.

Algemene tips

- Buisjes met blauwe vloeistof erin betekenen extra energie, buisjes met rode vloeistof dienen echter vermeden te worden omdat er daardoor energie afgaat. Soms kom je ook een soort kop van een ram tegen, als je dit pakt krijg je weer volle energie!
- In stage 2 lijk je op een moment niet verder te kunnen. Je kunt echter verder door te springen en dan naar beneden te slagen/schieten op het anders gekleurde blok. Het blok wordt dan vernietigd zodat je verder kunt. Je zult dan nog meer blokken tegenkomen die je kunt vernietigen.
- Op sommige plaatsen lijk je niet verder te kunnen omdat je niet hoog genoeg kunt springen (vanaf stage 4). Je kunt dan echter verder door tegen de muur te springen en dan nog een keer te springen. Je zet je dan als het ware tegen de muur af.

Penguin Wars

Kies de 8-player optie dan hoef je minder "computer-spelers" te verslaan, d.w.z. de laatste ronde(s) speel je tegen jezelf. Laat 1 speler verliezen en zo win je wel heel makkelijk de finale.

Tururin-kun (Konami Collection Extra)

Als je een tijdje aan een kant blijft zitten, kijkt de priester de hele tijd naar je. Dan moet je snel naar de andere kant gaan en een cake pakken. Als je dit een tijdje volhoudt, dan ben zo bij het volgende level.

King's Valley 2

Als je achtervolgt wordt door een van de levende rotsblokken, volgt hier de oplossing daartegen. Er is een voorwaarde: de stage die je speelt moet minimun uit 2 velden bestaan. Zo ga je te werk: de rotsblok achtervolgt je. Je laat hem tot op enkele milimeters naderen en dan loop je weg naar de rand van het veld. Van zodra je dan in het volgende veld komt, keer je gewoon weer terug naar het vorige. Wat stel je vast? Het rostblokje is verdwenen! Voorwaarde is wel, dat de rotsblok vlak achter je zat. Indien er teveel afstand is, zal het truukje niet werken. Ook de kikkers zijn geen echt probleem. De kikker springt

rustig op je af. Nu wordt het even een kwestie van ervaring. Je moet ervoor zorgen dat je op een plaats komt te staan, zodoende dat de kikker vlak voor je neerkomt. Dan springt hij weer op en jij loopt in de tegenovergestelde richting van zijn springrichting. Gevolg: je loopt gewoon onder hem door. Je kan trouwens gewoon over alle vijanden heen springen, maar ook dat vergt redelijk wat ervaring.

Je zal zeker al met het probleem te maken gehad hebben, dat je met een mes of een boomerang in je handen loopt en je wil kost wat kost over een muurtje springen (wat niet gaat want met een voorwerp in je handen kan je niet springen). Hier volgt de oplossing, maar ze vergt een zeer goede timing. Als het je niet lukt in het begin, probeer nogmaals want het werkt zonder twijfel. Stel je vlak voor het muurtje met je wapen in de hand. Druk op de vuurknop en onze held zal zijn wapen tegen het muurtje gooien, waar het enkele malen blijft ronddraaien. Nu komt het er op aan precies te werk te gaan. Het wapen zal driemaal ronddraaien. Op het moment dat het echter zal stoppen met draaien moet jij op het muurtje springen. Als je te vroeg sprong zal je op het muurtje staan zonder wapen. Sprong je te laat dan zal je voor het muurtje staan met het wapen in de hand. Voor beide gevallen geldt : opnieuw proberen, er is niets verloren. Heb je echter op het goede moment gesprongen, dan zal onze held tijdens het springen het wapen vastnemen, en zo op het muurtje belanden met het wapen in de hand.

In dit spel hebben we nog een puzzle-stage en een music-stage gevonden.

Stage: 24; soort: music-stage; password: AEDADPHD; loop 1 veld naar links, loop naar de eerste ladder, ga naar beneden, ga naar rechts en val, loop naar de rechtse muur, ga een steentje naar links, spring, wacht even, spring, cursor omlaag.

Stage: 29; soort: puzzle-stage; password: BNACGIIH; loop naar de gele ladder, ga er bovenop staan, ga naar beneden via ladder, ga naar links en val, loop naar de rechtse muur, ga een steentje terug, spring, wacht even, spring, cursor omlaag.

King's Valley II codewoorden

In tegenstelling wat in allerlei bladen wordt beweerd, zijn de code-woorden, die op "MODE" eindigen niet speciaal. Ze maken gewoon deel uit van een ingenieus codewoorden systeem van Konami.

Met het onderstaande schema zijn ruim 15000 (!) "mode"-codewoorden te maken. Zo kun je leuk klinkende woorden maken:

Enkele voorbeelden:

KINGMODE : STAGE 53, LEVENS 49
GEINMODE : STAGE 35, LEVENS 58
GAMEMODE : STAGE 49, LEVENS 17

Pak het Engelse woordenboek en je zult nog veel leuke codewoorden vinden.

De schema's werken op de volgende manier:

- Zoek het aantal levens op.
- De lettercombinatie(s) en cijfercombinatie(s) onthouden.
- De stage opzoeken.
- De 1e lettercombinatie nemen als het cijfer (zie 2) een 1 was, de 2e bij een 2, enz.
- Codewoordopbouwen: Lettercombinatie levens, Lettercombinatie stage, "MODE"

Bv. Stage 35, Levens 58

Bij levens vind je de volgende codes: GE2,HM2,OE3,PI3
Bij stage vind je de volgende codes: IM/IN/IO/IP
Dus de mogelijke codewoorden zijn:
- GEINMODE
- HMINMODE
- OEIOMODE
- PIIOMODE



Levensschema:

00 AE1			
01 AI1	26 JM1,LE1	51 EI2,MI3	76 NM2,PE2,HE4
02 AM1	27 KA1,LI1	52 EM2,MM3	77 OA2,PI2,HI4
03 BA1	28 KE1,LM1	53 FA2,NA3	78 OE2,PM2,HM4
04 BE1,CM1	29 KI1,MA1	54 FE2,GM2,NE3,OM3	79 OI2,AA3,IA4
05 BI1,DA1	30 ME1	55 FI2,HA2,NI3,PA3	80 AE3,IE4
06 BM1,DE1	31 MI1	56 FM2,HE2,NM3,PE3	81 AI3,II4
07 CA1,DI1	32 MM1	57 GA2,HI2,OA3,PI3	82 AM3,IM4
08 CE1,DM1	33 NA1	58 GE2,HM2,OE3,PM3	83 BA3,JA4
09 CI1,EA1	34 NE1,OM1,GM3	59 GI2,IA2,OI3,AA4	84 BE3,CM3,JE4,KM4
10 EE1	35 NI1,PA1,HA3	60 IE2,AE4	85 BI3,DA3,JI4,LA4
11 EI1	36 NM1,PE1,HE3	61 II2,AI4	86 BM3,DE3,JM4,LE4
12 EM1	37 OA1,PI1,HI3	62 IM2,AM4	87 CA3,DI3,KA4,LI4
13 FA1	38 OE1,PM1,HM3	63 JA2,BA4	88 CE3,DM3,KE4,LM4
14 FE1,GM1	39 OI1,AA2,IA3	64 JE2,KM2,BE4,CM4	89 CI3,EA3,KI4,MA4
15 FI1,HA1	40 AE2,IE3	65 JI2,LA2,BI4,DA4	90 EE3,ME4
16 FM1,HE1	41 AI2,II3	66 JM2,LE2,BM4,DE4	91 EI3,MI4
17 GA1,HI1	42 AM2,IM3	67 KA2,LI2,CA4,DI4	92 EM3,MM4
18 GE1,HM1	43 BA2,JA3	68 KE2,LM2,CE4,DM4	93 FA3,NA4
19 GI1,IA1	44 BE2,CM2,JE3,KM3	69 KI2,MA2,CI4,EA4	94 FE3,NE4,OM4
20 IE1	45 BI2,DA2,JI3,LA3	70 ME2,EE4	95 FI3,NI4,PA4
21 II1	46 BM2,DE2,JM3,LE3	71 MI2,EI4	96 FM3,NM4,PE4
22 IM1	47 CA2,DI2,KA3,LI3	72 MM2,EM4	97 GA3,OA4,PI4
23 JA1	48 CE2,DM2,KE3,LM3	73 NA2,FA4	98 GE3,OE4,PM4
24 JE1,KM1	49 CI2,EA2,KI3,MA3	74 NE2,OM2,FE4,GM4	99 GI3,OI4
25 JI1,LA1	50 EE2,ME3	75 NI2,PA2,FI4,HA4	

Stage-schema

01 AE/AF/AG/AH	16 EA/EB/EC/ED	31 HM/HN/HO/HP	46 LI/LJ/LK/LL
02 AI/AJ/AK/AL	17 EE/EF/EG/EH	32 IA/IB/IC/ID	47 LM/LN/LO/LP
03 AM/AN/AO/AP	18 EI/EJ/EK/EL	33 IE/IF/IG/IH	48 MA/MB/MC/MD
04 BA/BB/BC/BD	19 EM/EN/EO/EP	34 II/IJ/IK/IL	49 ME/MF/MG/MH
05 BE/BF/BG/BH	20 FA/FB/FC/FD	35 IM/IN/IO/IP	50 MI/MJ/MK/ML
06 BI/BJ/BK/BL	21 FE/FF/FG/FH	36 JA/JB/JC/JD	51 MM/MN/MO/MP
07 BM/BN/BO/BP	22 FI/FJ/FK/FL	37 JE/JF/JG/JH	52 NA/NB/NC/ND
08 CA/CB/CC/CD	23 FM/FN/FO/FP	38 JI/JJ/JK/JL	53 NE/NF/NG/NH
09 CE/CF/CG/CH	24 GA/GB/GC/GD	39 JM/JN/JO/JP	54 NI/NJ/NK/NL
10 CI/CJ/CK/CL	25 GE/GF/GG/GH	40 KA/KB/KC/KD	55 NM/NN/NO/NP
11 CM/CN/CO/CP	26 GI/GJ/GK/GL	41 KE/KF/KG/KH	56 OA/OB/OC/OD
12 DA/DB/DC/DD	27 GM/GN/GO/GP	42 KI/KJ/KK/KL	57 OE/OF/OG/OH
13 DE/DF/DG/DH	28 HA/HB/HC/HD	43 KM/KN/KO/KP	58 OI/OJ/OK/OL
14 DI/DJ/DK/DL	29 HE/HF/HG/HH	44 LA/LB/LC/LD	59 OM/ON/OO/OP
15 DM/DN/DO/DP	30 HI/HJ/HK/HL	45 LE/LF/LG/LH	60 PA/PB/PC/PD

KINGSVALLEY II

PASSWORD: BAPABOBO

STAGE 60

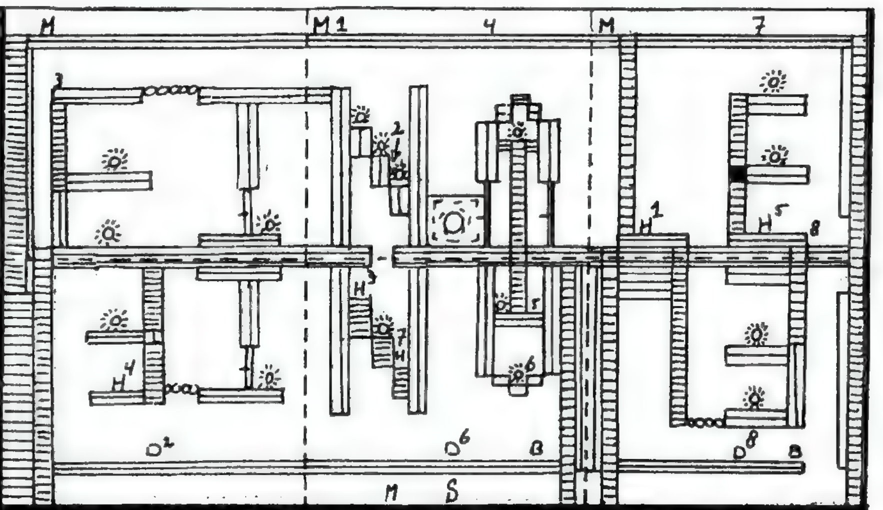
LEGENDA:

S = START
M = MES
D = DRILBOOR
H = HOUWEEL
B = BOEMERANG
☼ = DIAMANT
oooo = BRUG; na 2x OVERLOPEN VERDWIJNT HIJ

GELE LADDER: ALS JE HEM 2x GEBRUIKT HEBT, VERDWIJNT HIJ.

ǂ = AAN DE KANT WAAR HET STREEPJE STAAT DE DEUR BETREDEN.

STIPPELLIJN = OVERGANG VAN DE VELDEN.



GEMAAKT DOOR:
Ronald Agema
1990. JOURE (NED)

IETS OVER DE CIJFERS:

een voorbeeld: H^1 dat betekend dat je deze houweel moet gebruiken op de plaats waar ergens anders een 1 staat

Doe dat ook met de andere houwelen en drilboren met een cijfer en hak/dril die bij het overeenkomstige cijfer.

SUCCES

R. Agema.

ps. je kunt alleen door het gele hakken boren.

Starship Rendez-Vous

Maar eerst een kopie van de originele diskette! Run dan onderstaand programma. Je krijgt dan van alle voorwerpen 99 stuks. Ook is het mogelijk om de stages te selecteren.

Listing

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN0:WIDTH40:KEYOFF
20 LOCATE10,8:PRINT"STARSHIP
RENDEZ-VOUS"
30 LOCATE5,10:PRINT"YOU'VE GOT 99 OF
EVERYTHING"
31 LOCATE9,12:PRINT"(C) BY MOONSOFT
1990"
40 LOCATE10,15:PRINT"STAGE (1/4) : ";:
A$=INPUT$(1):A=VAL(A$)
50 IFAORA4THEN40ELSEPRINTA$:
B=99:C=99:D=99
60 ONERRORGOTO140: OPEN"SP.COM"
AS#1 LEN=1:FIELD#1,1 AS A$
70 GET#1,152:RSET A$=CHR$(A-1):
PUT#1,152
80 GET#1,170:RSET A$=CHR$(B): PUT#1,170
90 GET#1,180:RSET A$=CHR$(C): PUT#1,180
100 GET#1,190:RSET A$=CHR$(D): PUT#1,190
110 CLOSE#1:A$=DSKI$(0,0):
A=PEEK(&HF351)+256*PEEK(&HF352)+&H1E
120 IFPEEK(A)=&HD0THENPOKEA,201:
DSKO$0,0
130 POKE&HFFA7,201:POKEA,&HD0:
POKE&HF346,1:_SYSTEM
140 IFERR=68THENLOCATE0,22: PRINT"WRITE
PROTECT ERROR"
150 WIDTH80:END
```

STARCHEA.LDR

Nog een tip: druk terzelfdertijd op F1, F3 en F5. Je power wordt nu helemaal bijgevuld. Druk nu 1 keer op de spatiebalk en alle voorwerpen worden bijgevuld!

Navy Moves

Deel 1

Als je op 1 drukt kan je de toetsen bepalen waarmee je wilt spelen, onder andere PAUSE. Kies voor PAUSE de DEL-toets. Als je nu gaat spelen moet je iets zwaars op deze en de knop daarnaast leggen. Nu gaat alles vertraagd.

Deel 2

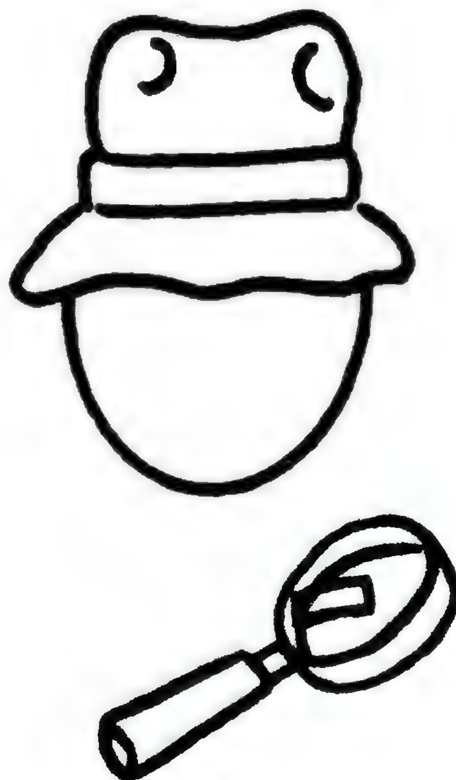
Bij het tweede deel moet je een ACCES CODE invoeren. Deze code is 53817. Het spel nu zelf : in de gebruiksaanwijzing staat niet hoe je de FLAMMENWERFER moet gebruiken. Je moet de M-toets gebruiken voor dit wapen, maar kijk uit want met dit wapen vernietig je de hele persoon dus ook de codes die hij bij zich heeft. De computers aan boord kan je gebruiken met de commando's EMERGE, OPEN DOOR, TRANSMIT, STOP MOTOR en END voor als je wilt stoppen. Het vervolg op Navy Moves is Artic Moves.

Algemene tips

Schiet alle ongewapende mannen neer. Van hen krijg je code's of levens. Een van hen is de captain. Als je hem neerschiet moet je zijn code pakken en naar een computer lopen. Tik nu "derd" in en de computer vraagt een priority code. Tik de code van de captain in en je krijgt alle andere codes en je bent onsterfelijk.

The Police Story

CTRL en F1: alle items.
CTRL en F2: full power.
CTRL en F3: alle vijanden in 1 keer dood.
STOP en F5: naar het volgende level.



Cross Blaim

Met de volgende code krijg je 2 sleutels, veel geld en wapens: *WF8DOJXIKBA1BA74L*

Met de volgende code kan je in het schip gaan: *WYK7YOREL4812H061*

Met de volgende code moet je alleen de laatste vijand verslaan: *UYT8EZSE3F812H9X6*

De vijanden: De eerste is een oog dat je moet verslaan met de zwaarden. De tweede is een alien die je moet verslaan met de blauwe bazooka. De derde is een salamander die je moet verslaan met de blauwe revolver.

BCF Diskstation 2

Druk reset en houdt tot de beep de toetsen ESC en RETURN ingedrukt. Nu krijg je een kleine demo te zien.

Penguin Adventure

Als je in een winkeltje een geweer koopt en bij de draak vaak achter elkaar op zijn borst schiet, zakt hij vanzelf door het ijs.

Solid Snake (Metal Gear II)

Algemene tips

- Volg de soldaat die de jungle in gaat. Pas als bij bij het huisje is mag je hem neerschieten.
- Bij dit huis moet je 140.82 bellen. Nu kan je de Running Man verslaan.
- Bevrijdt Horry White.
- Vang de duif op floor 31 met ratio 2 aan. Bel dan 140.51. bel ook even 140.82.
- Ga nu naar het officierenverblijf en wacht daar totdat een soldaat het damestoilet in gaat. Volg hem.
- Als je wil vliegen moet je eerst even roken en dan vliegen.
- De 'poort' bij de loodsen gaat open als je de uil laat horen. De uil krijg je door het pakken van het uilenei. De slang kan je beter niet pakken.
- Lok de raketten met ratio 3 aan. Als je de cardridge hebt gepakt loop je naar Petrovich. Daar val je naar B3 van de loodsen.
- Spreek alle kleine ventjes aan. Deze zitten in de ruimtes waar niks bij staat.
- Als je Big Boss hebt verslagen, loop dan door de lange gang. Wacht bij het einde in de jungle ongeveer 1,5 minuten.
- Een aantal voorwerpen werden door ons nooit gebruikt!

De vijanden

VIJAND:	**VERSLAAN MET:**
Black:	kogels
Running Man:	P-bombs
Hind D (heli):	Radarmissiles
Red Blaster:	handgranaten
Ultra Box:	missiles of kogels
Predator:	handgranaten. Hij gaat vaak naar de plaats waar je stond.
Night Sight:	zoek waar hij staat. Dat kan je zien als er power afgaat. Schiet dan op die plek.
Petorovich:	missiles of P-bombs
Metal Gear D:	handgraneten op de poten
Grey Fox:	boksen (pas op mjinen!)
Big Boss:	van aansteker en brandstof maak je een vlammenwerper

De kaarten

KAART:	**WAAR TE VINDEN:**
Kaart 1:	floor 2 gebouw 1
Kaart 2:	krijg je van Black
Kaart 3:	krijg je van Running Man
Kaart 4:	Horry White bevrijden
Kaart 5:	Petorovich bevrijden
Kaart 6:	krijg je van Natasja Marcova
Kaart 7:	krijg je van Ultra Box
Kaart 8:	krijg je van Predator
Kaart 9:	ligt in het hooiveld maar kan je daar pas vinden als je Night Shade verslagen hebt

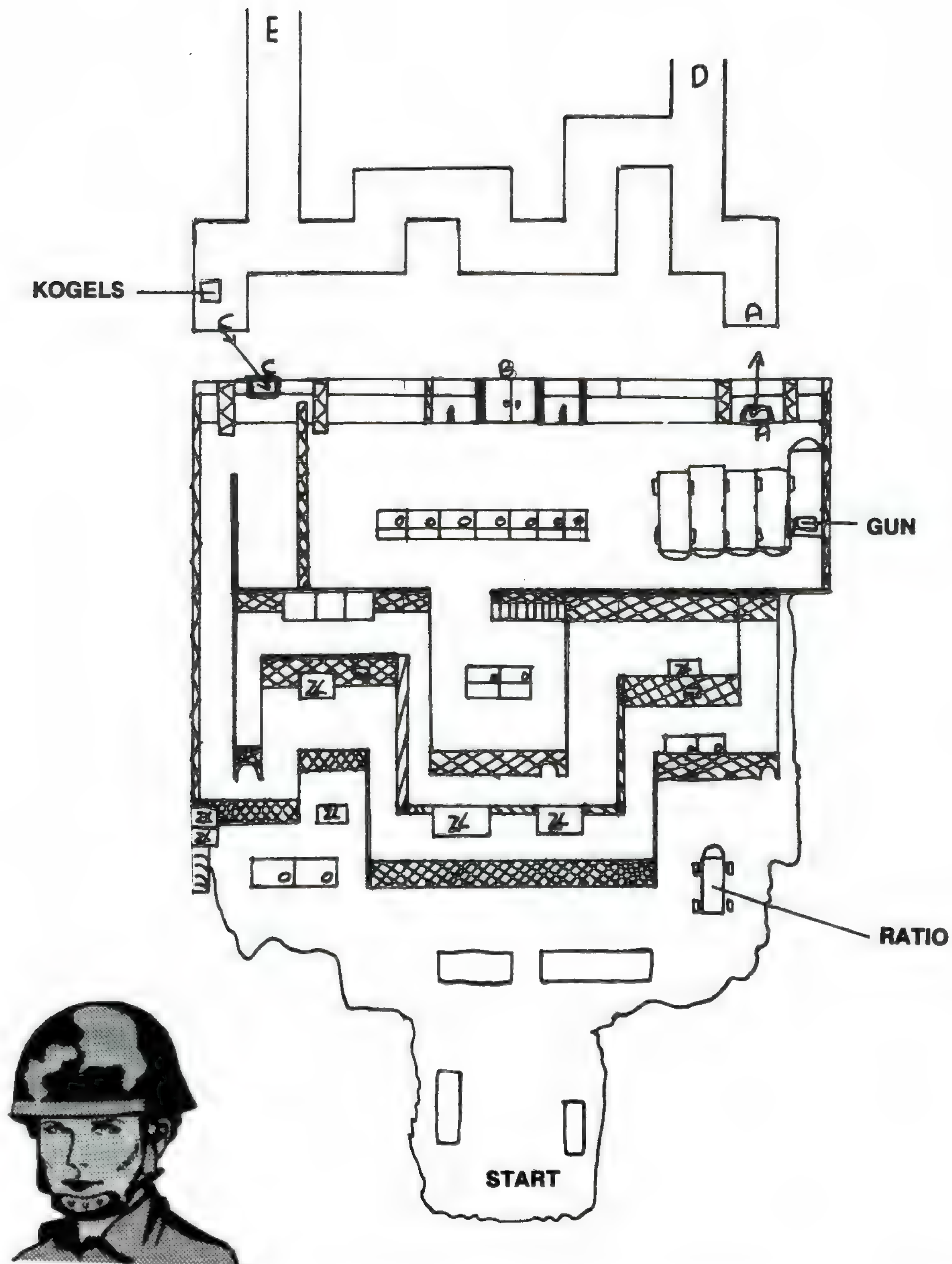
Verklaring tekens op map

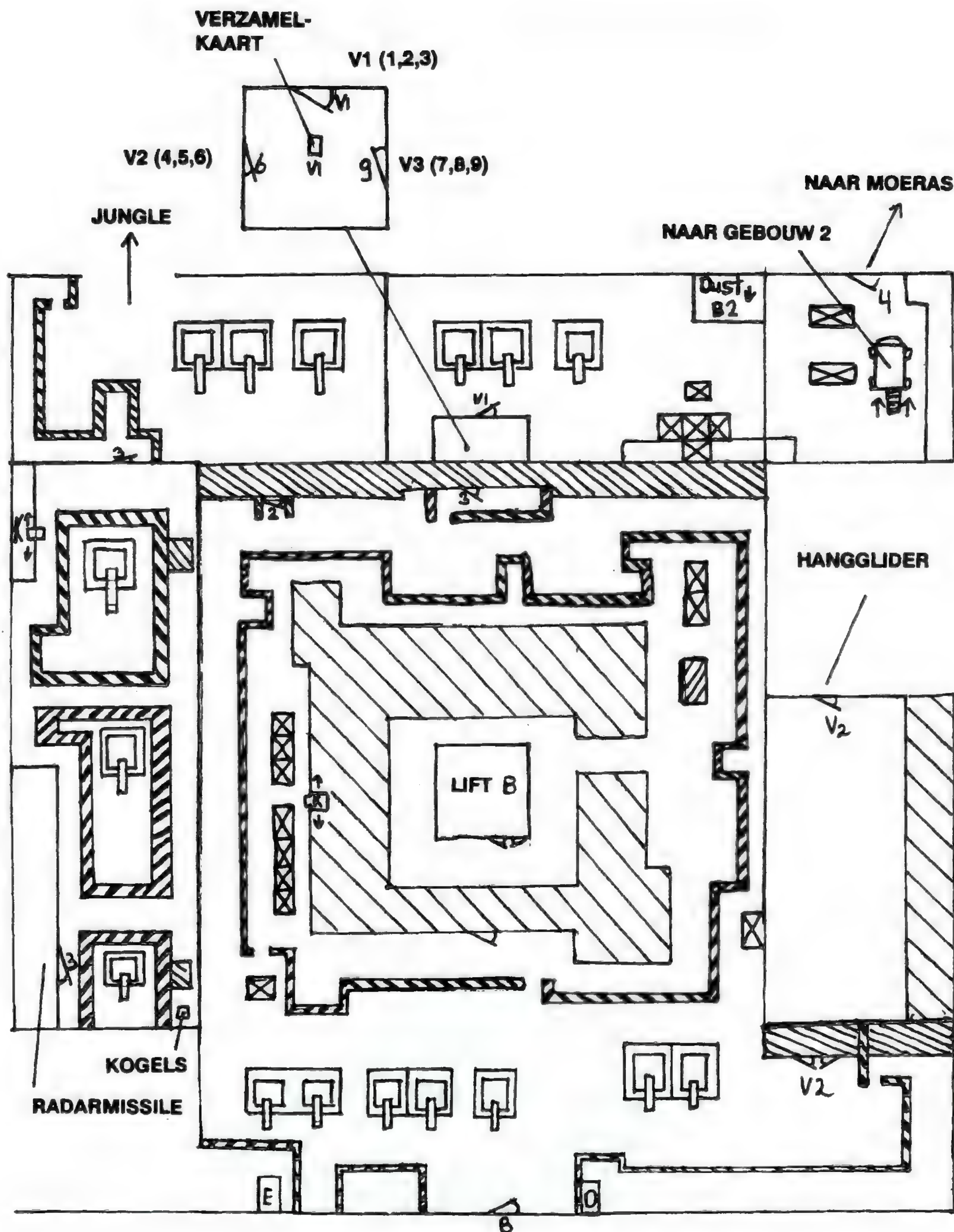
S1	kan je maken van *ZL* in de sauna. Deze gaat later weg. Even wachten.
S2	kan je maken van *ZL* in de koelcel. Deze blijft. Even wachten.
CD	is DE cardrigge

De liften

LIFT A gaat naar floor 2, basement 1 en basement 2.
LIFT B gaat naar floor 1, 2, 3 en 4.
LIFT damestoilet gaat naar floor 4 en basement 3.
LIFT C (gebouw 2) gaat naar floor 1 en 10.
LIFT D (gebouw 2) gaat naar basement 1, floor 1 en 20.
LIFT E (gebouw 2) gaat naart floor 1 en 30.

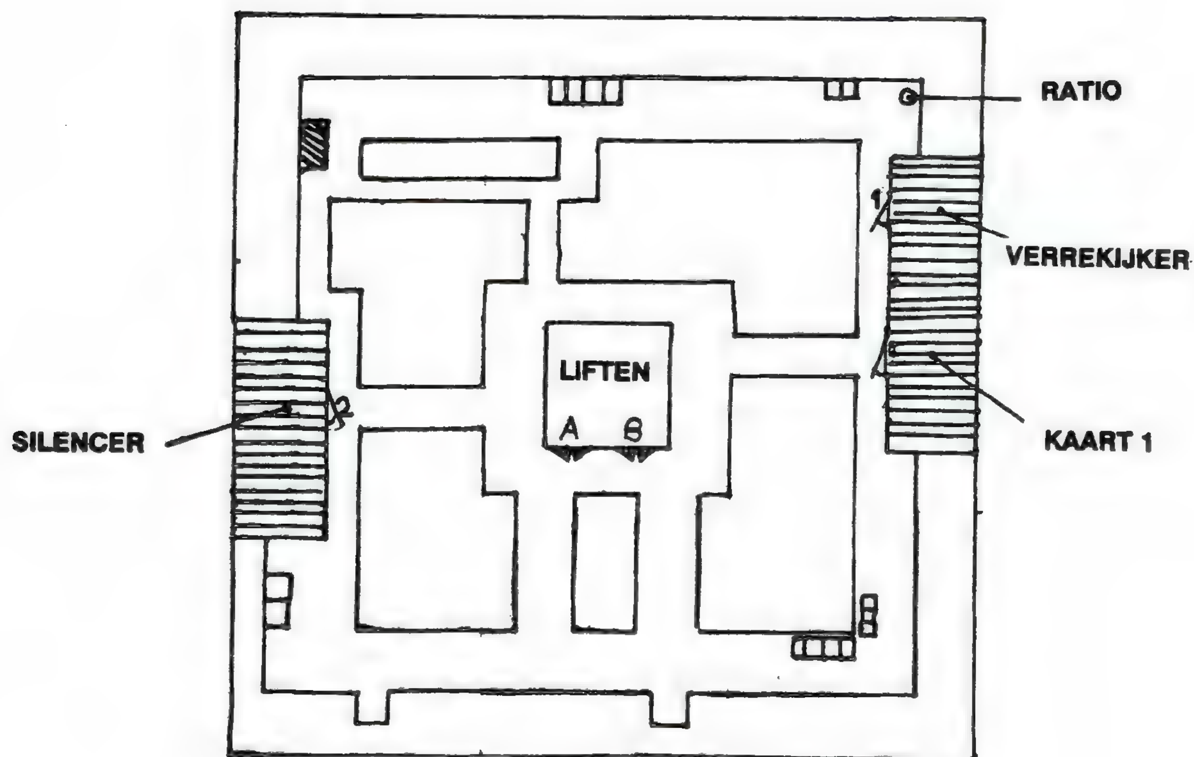
SOLID SNAKE
METAL GEAR II





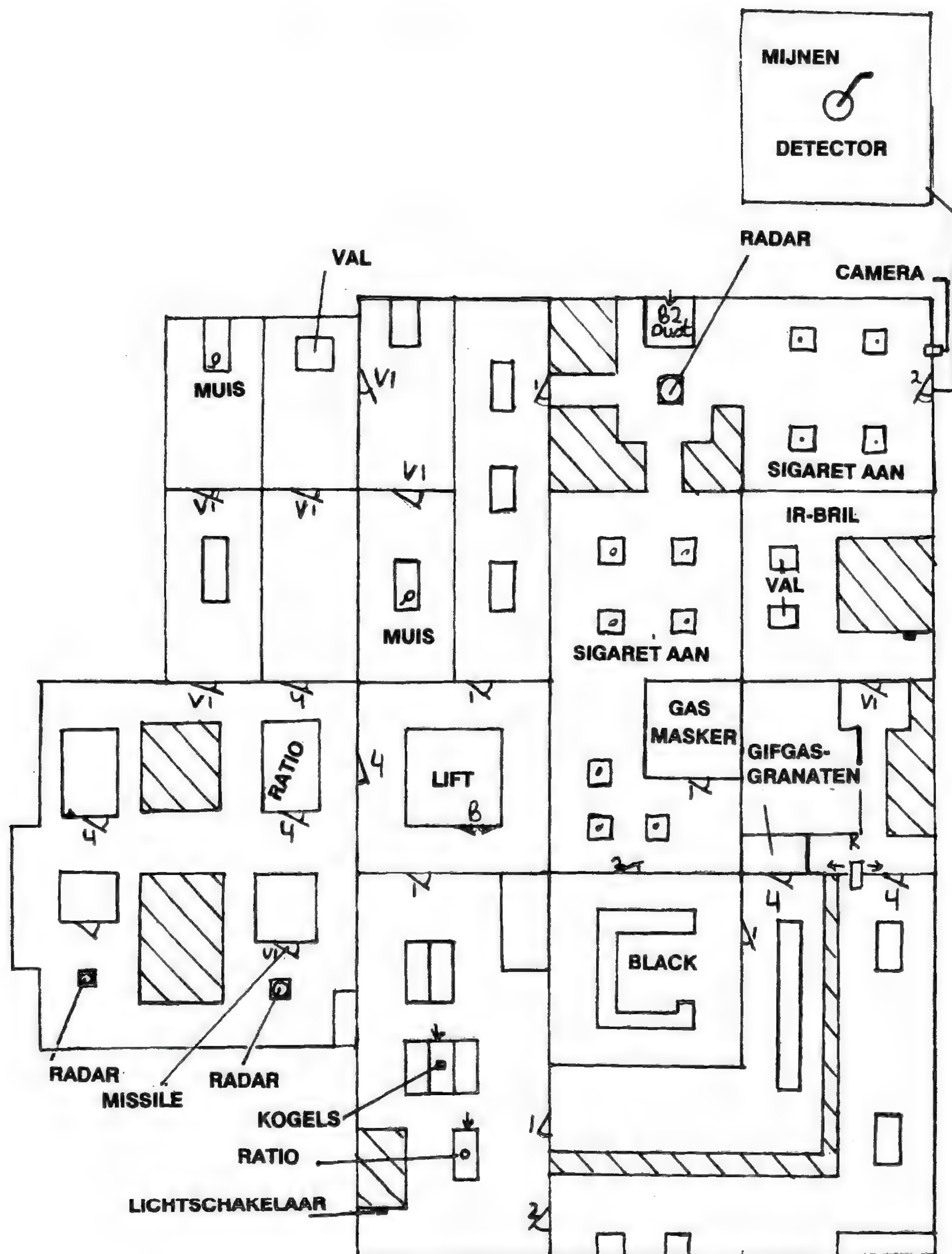
Floor 1 - gebouw 1

SOLID SNAKE
METAL GEAR II



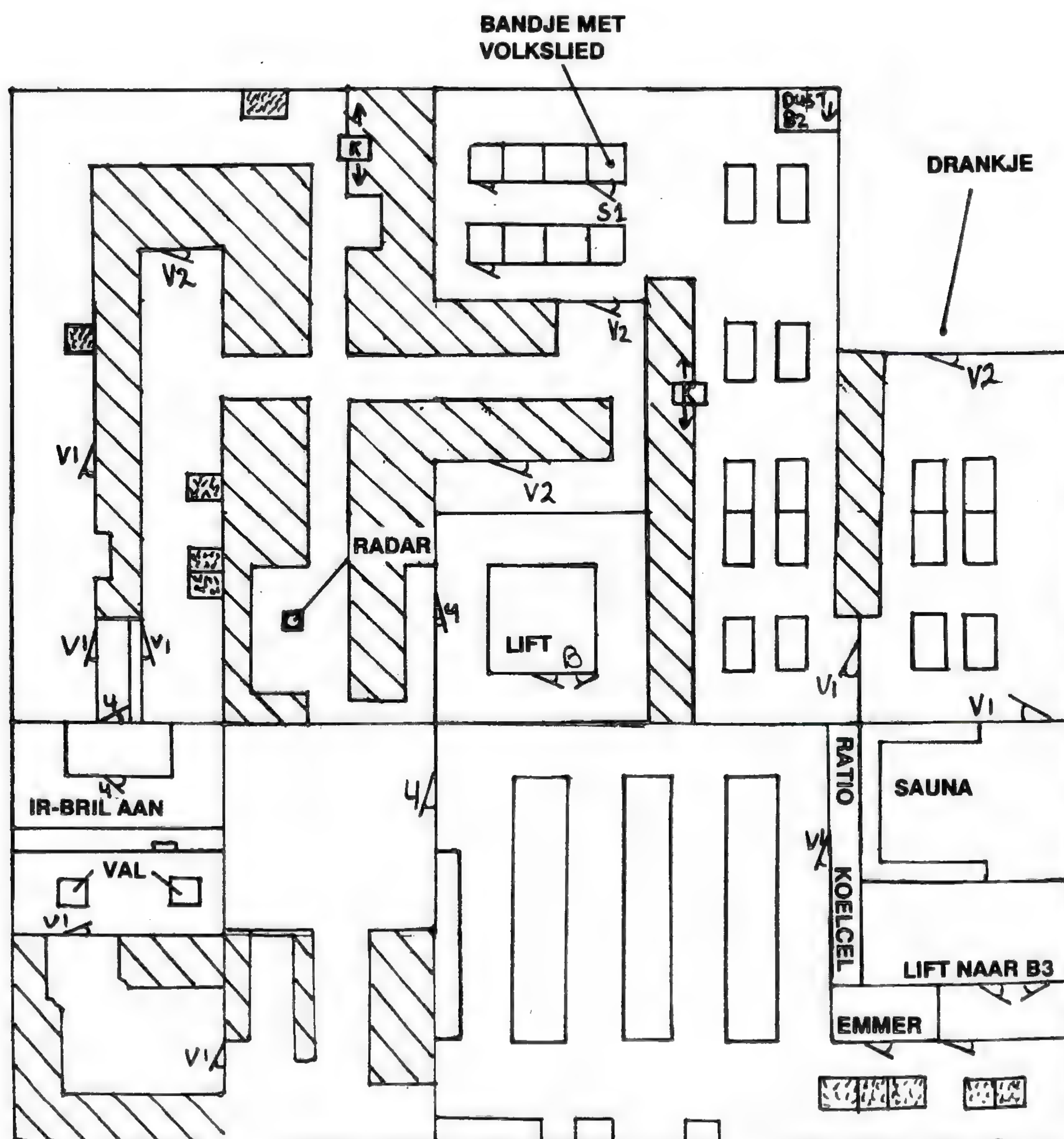
Floor 2 - gebouw 1



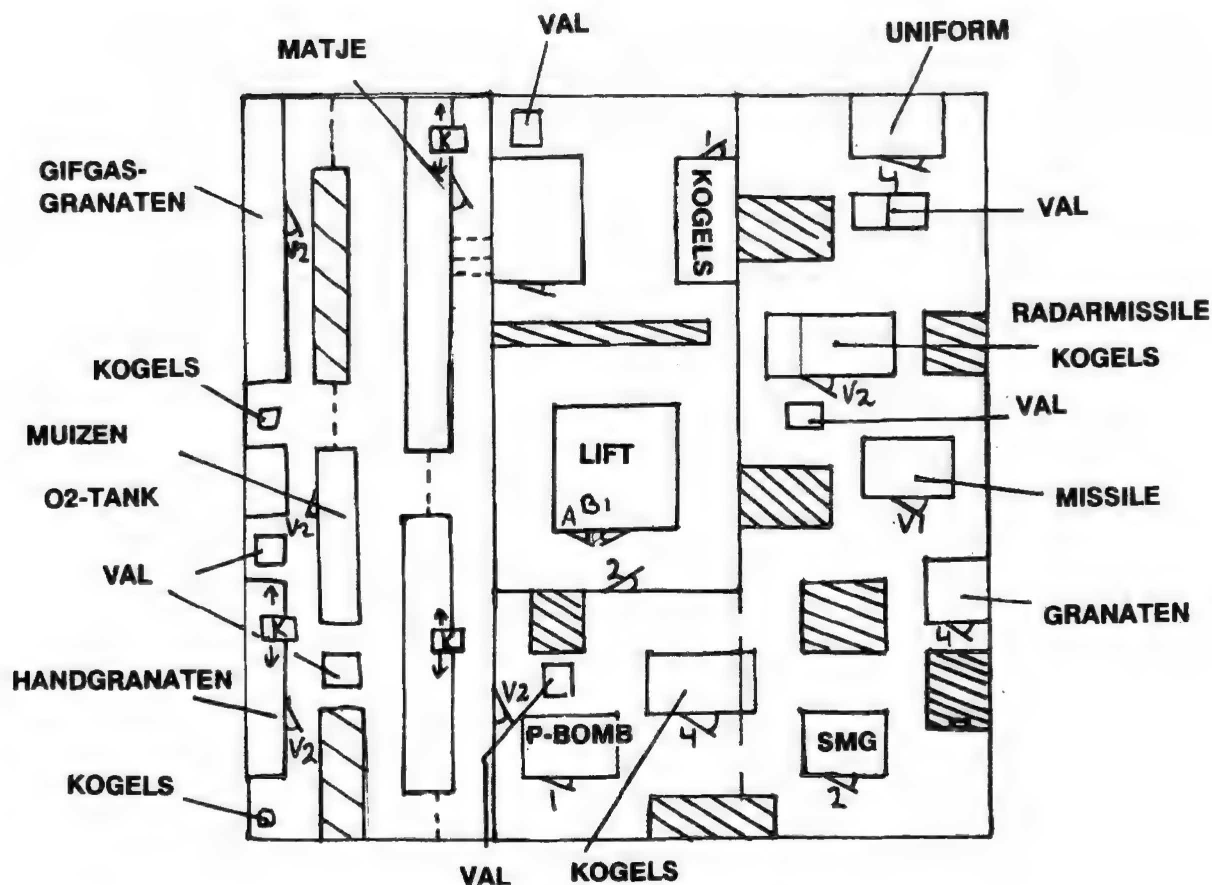


Floor 3 - gebouw 1

SOLID SNAKE
METAL GEAR II



Floor 4 - gebouw 1



Basement 1 - gebouw 1

MALER

ROLLER

NAAR B1 GEBOUW 2

NAAR B1 GEBOUW 2

LIFT

DIEP WATER

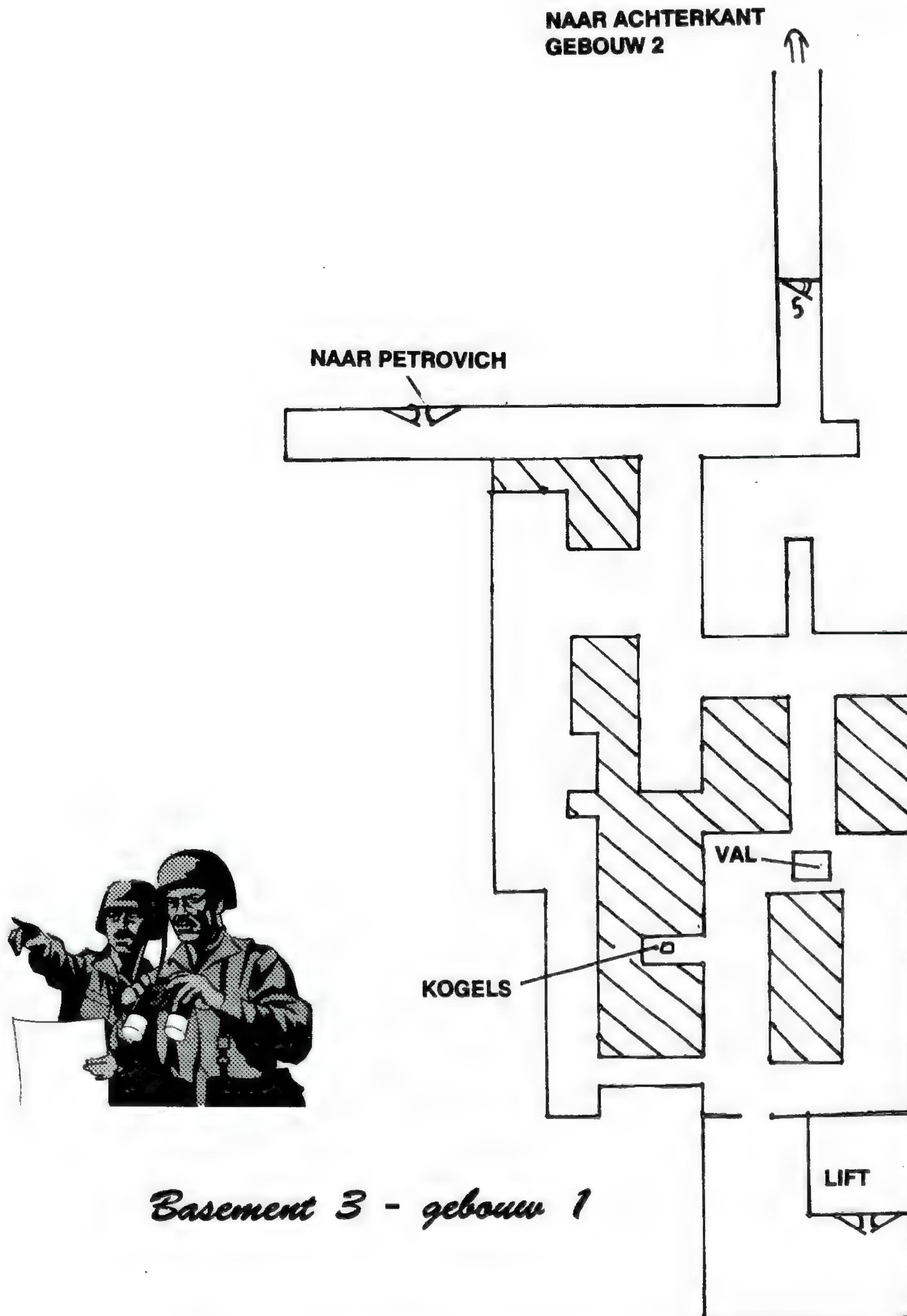
DIEP WATER

✳ = MIJN

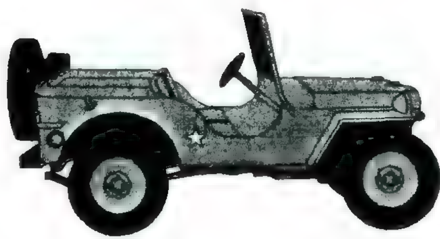
Basement 2 - gebouw 1

SOLID SNAKE

METAL GEAR II

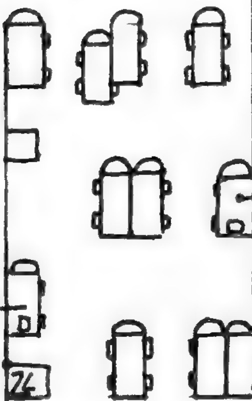


Basement 3 - gebouw 1



NAAR GEBOUW 2

HELICOPTER



RATIO

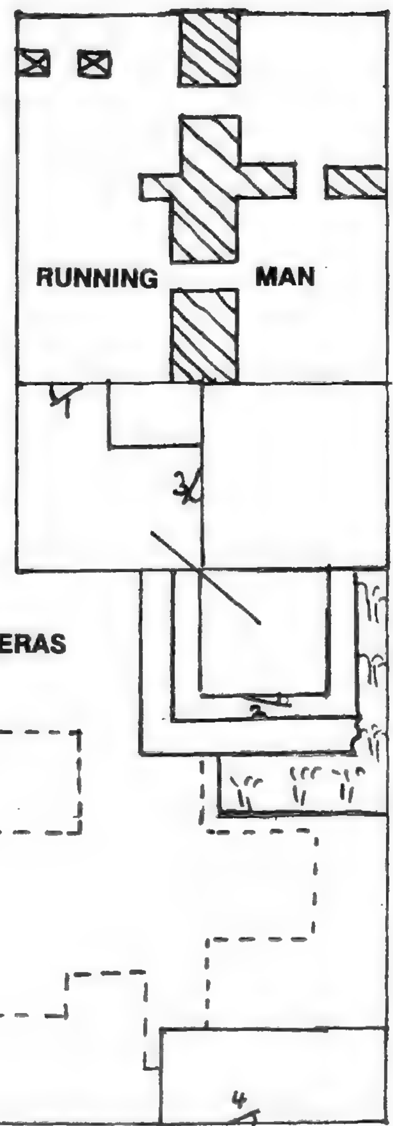
BEL 140.82



KOGELS

PETROVICH

MIJNEN



RUNNING MAN

MIJNEN

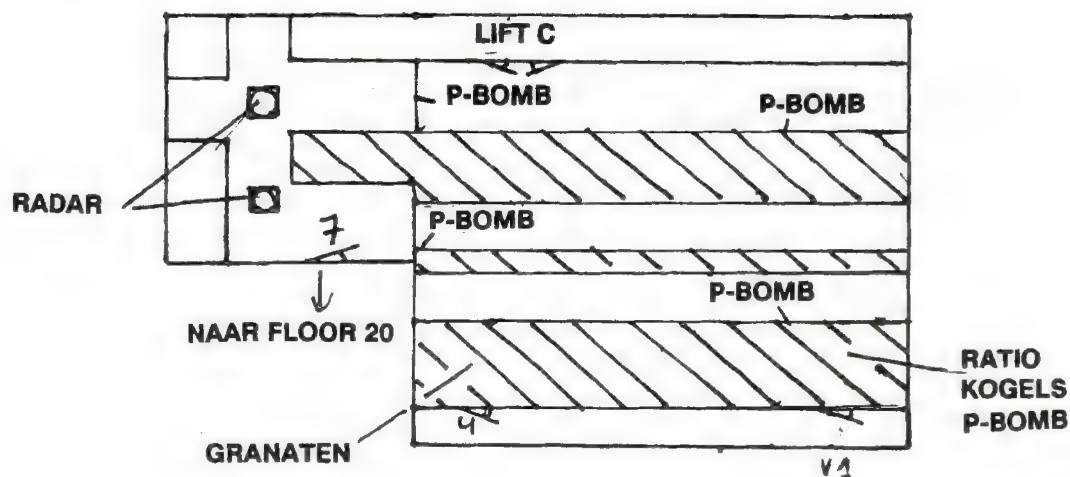
MOERAS

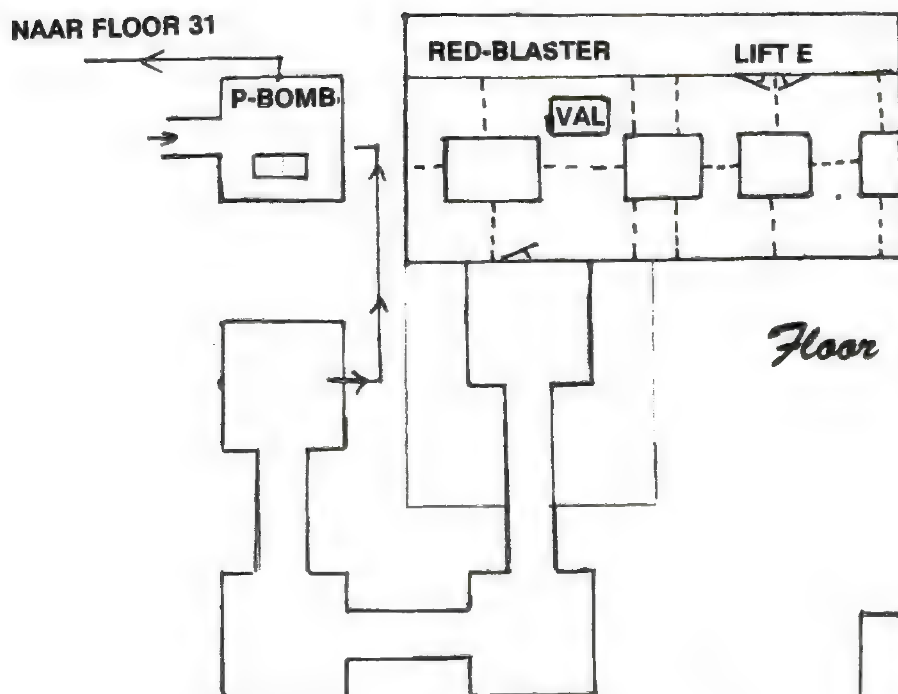
SOLID SNAKE

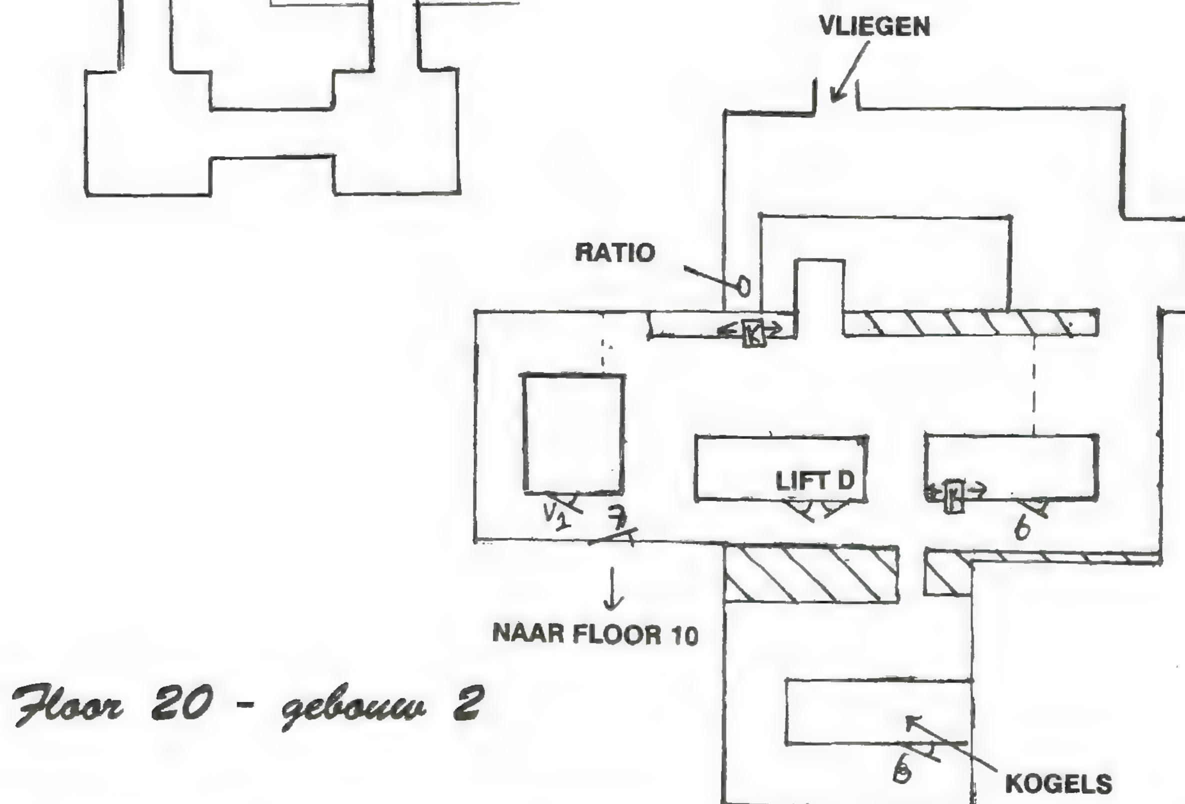
METAL GEAR II

NATASJA GEEFT KAART 6 + 2C
GRANATEN
GIFGAS
MISSILE
HANDGRANATEN
KOGELS
RATIO
P-BOMB
VAN B-3
MIJNEN
MIJNEN
MIJNEN
LIFT
6
6
LIFT C
LIFT D
7
NAAR OVERKANT BRUG
LIFT E
RATIO
RATIO
4
4
BOX
NAAR GEBOUW 1

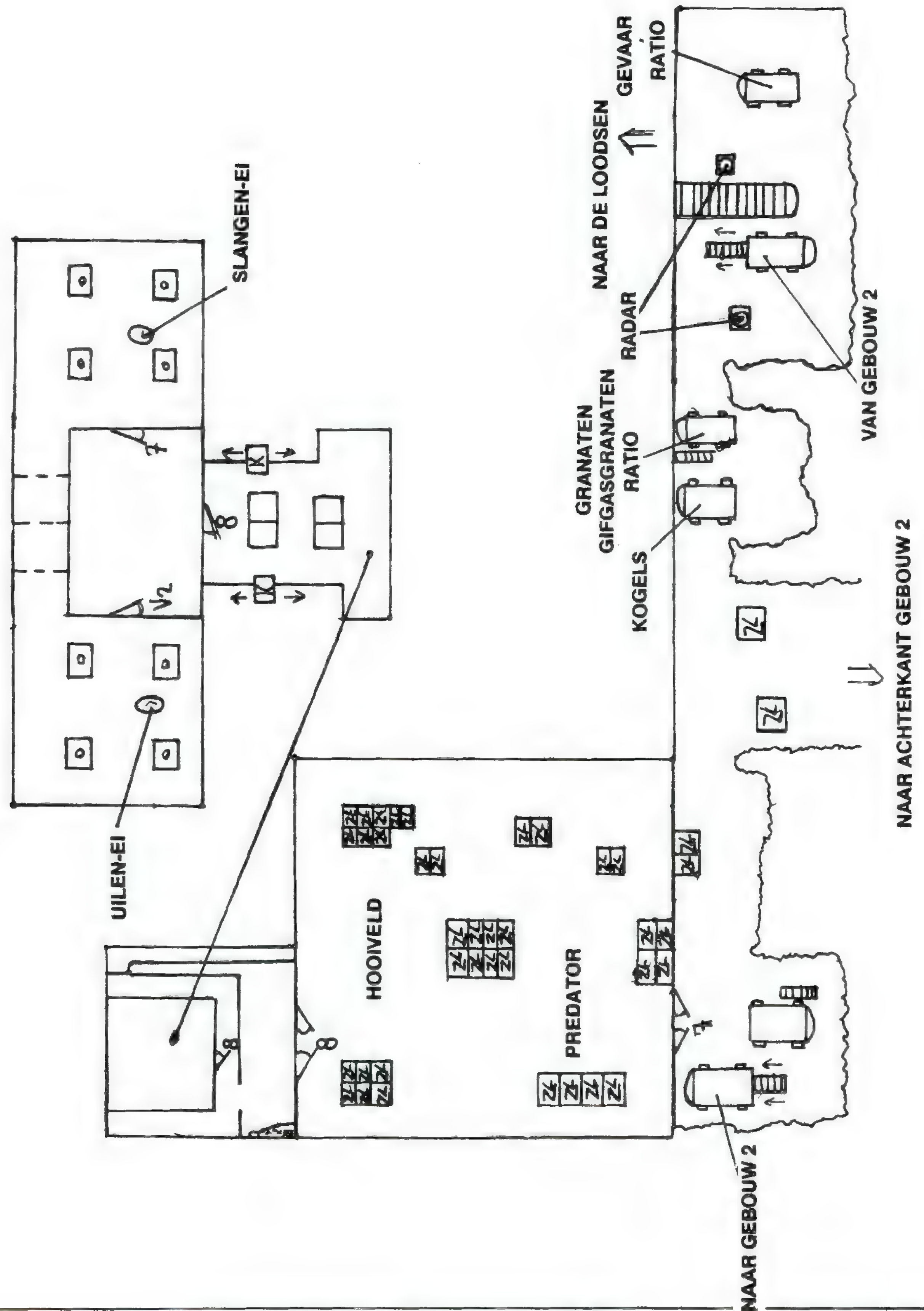


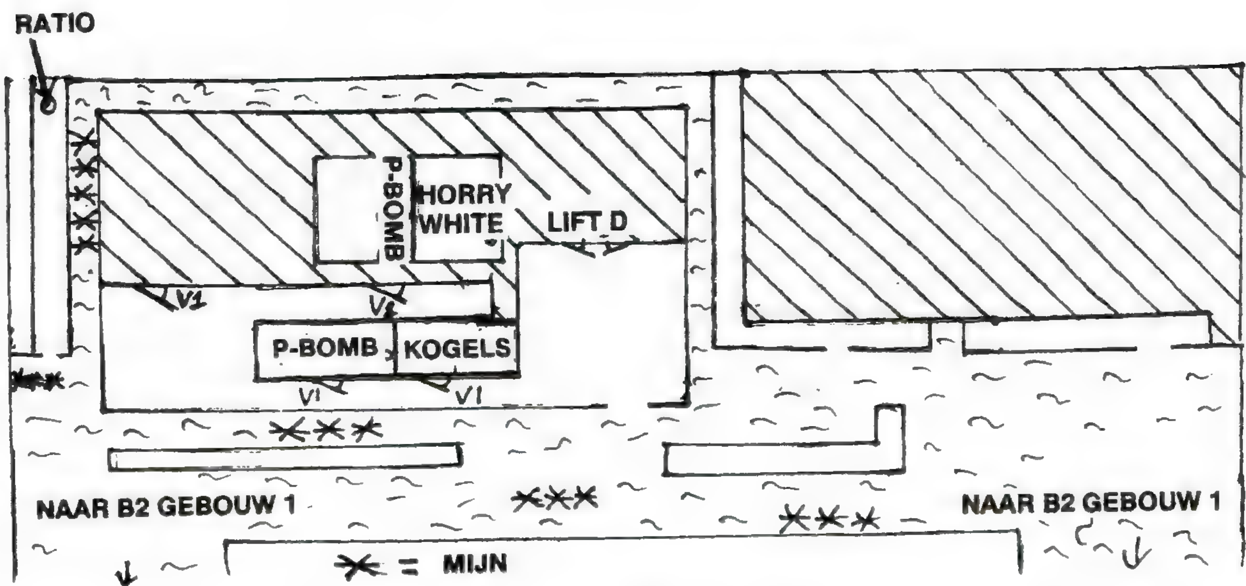

LIFT C
P-BOMB
P-BOMB
RADAR
P-BOMB
P-BOMB
NAAR FLOOR 20
RATIO
KOGELS
P-BOMB
GRANATEN
Floor 10 - gebouw 2


NAAR FLOOR 31
RED-BLASTER
LIFT E
P-BOMB
VAL
Floor 30 - gebouw 2

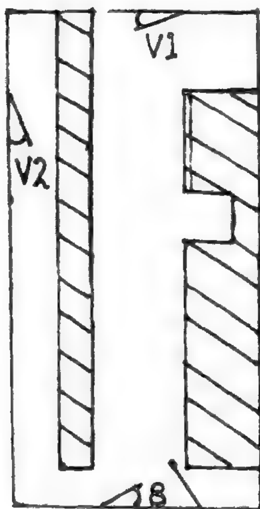

VLIEGEN
RATIO
LIFT D
NAAR FLOOR 10
Floor 20 - gebouw 2
KOGELS

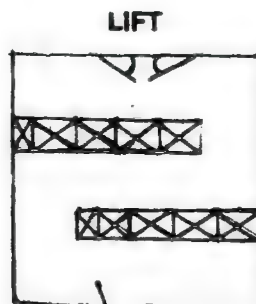
SOLID SNAKE
METAL GEAR II



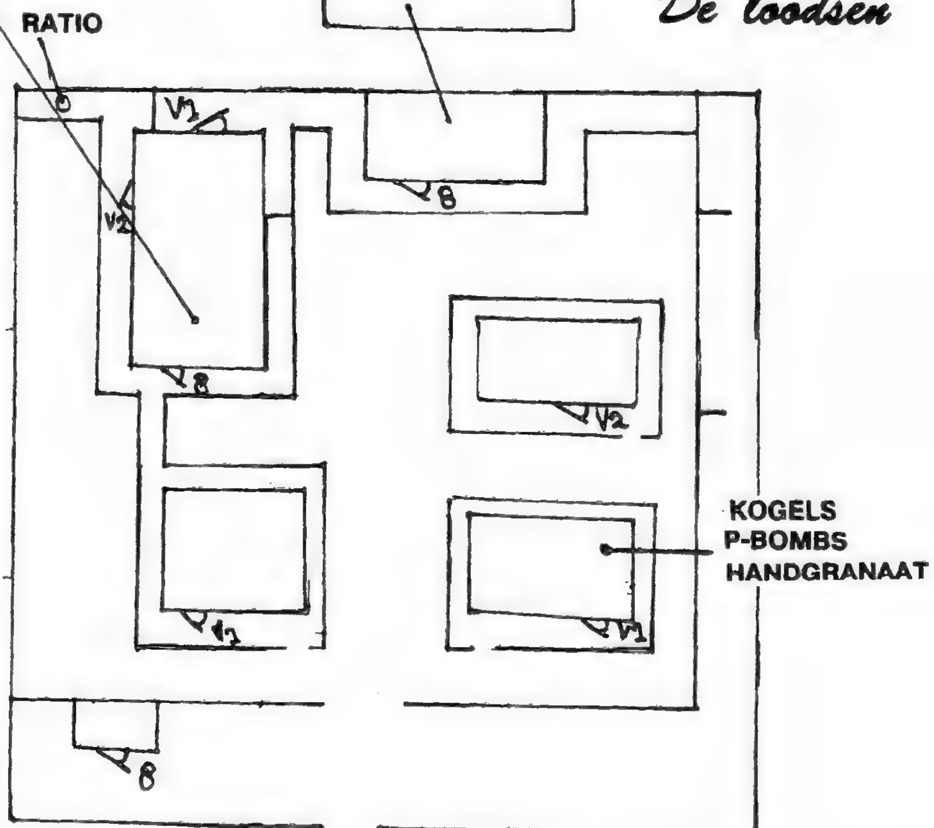


Basement 1 - gebouw 2

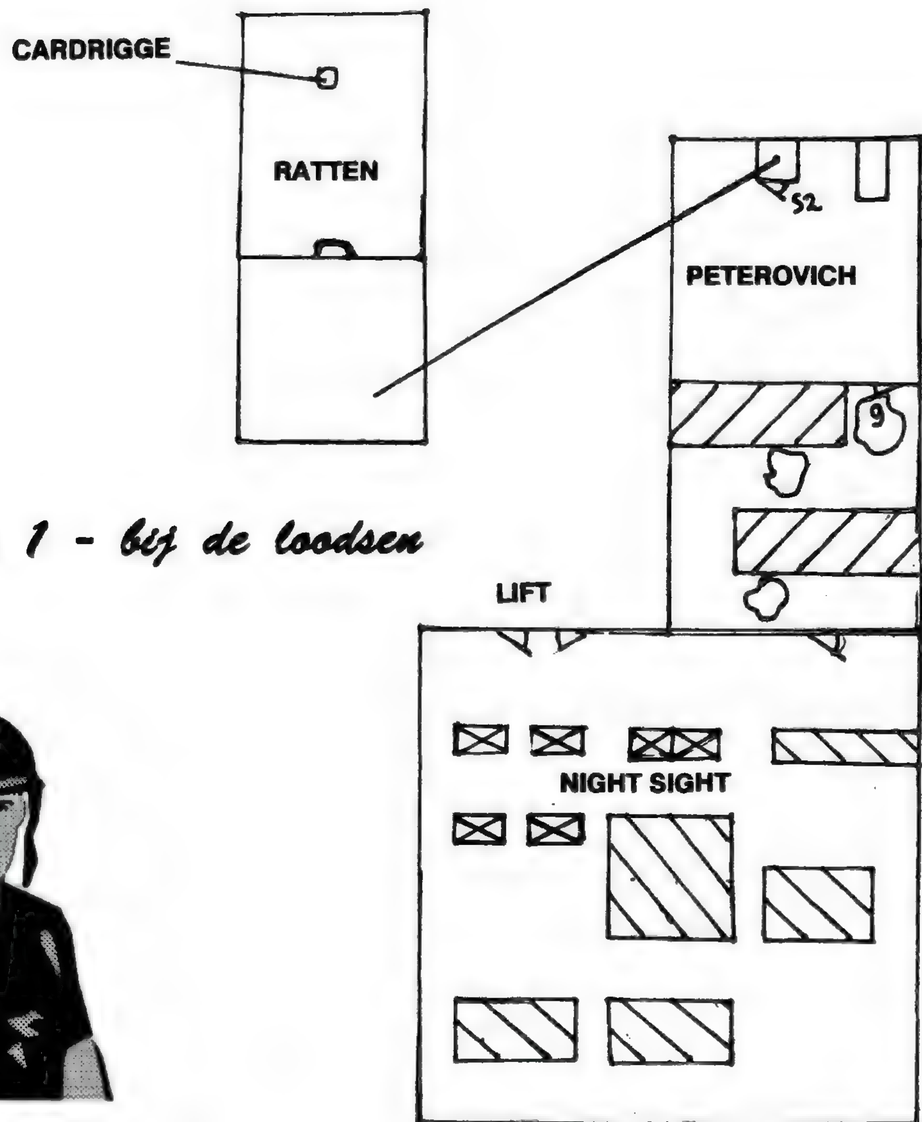




De loodsen

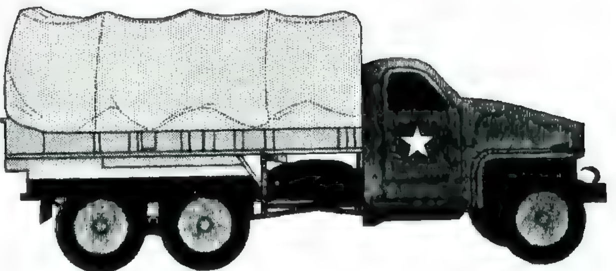


SOLID SNAKE
METAL GEAR II



Basement 1 - bij de loodsen





NAAR EINDE
RATIO
RATIO
RATIO
KAART 3
KAART 6
KAART 5
KAART 2
BRAND STOF
KAART 1
KAART 4
AAN STEKER
BIG BOSS
METAL GEAR
VAN B1 PETEROVICH
GREY FOX
HANDGRANATEN
RATIO KOGELS

Basement 3 - bij de loodsen

Contra

Stage 1: Asphalt Jungle

Een makkelijk veld, probeer steeds de kanonnen die kunnen draaien als eerste te vernietigen. Je komt in de tweede stage door het grote ronde ding aan het einde kapot te schieten. Dit doe best door erachter te gaan staan.

Stage 2: First Underpass

Probeer steeds het kanon met de groene stip te vernietigen, want als je dat doet, gaat alles in het veld kapot. Probeer het ding op het eind steeds in het midden te raken.

Stage 3: Homicide Censor nr. 1

Probeer eerst de kanonnen te vernietigen die drie kogels afvuren. Als alle kanonnen vernietigd zijn, moet je gewoon het ding bovenaan volgen en constant schieten.

Stage 4: Hell Fall

Probeer steeds te kanonnen van beneden kapot te schieten en schiet als eerste de draaiende kanonnen af. Pas op voor de duikers. Je komt in het volgende veld door helemaal naar boven te springen.

Stage 5: Second Underpass

Hierbij geldt hetzelfde als voor de First Underpass.

Stage 6: Homicide Censor nr. 2

Hier moet je oppassen voor de bewakers. Als je alle machines hebt vernietigd moet je bliksemsnel onder het hoofd gaan staan en het aan flarden schieten, anders gaat het uit elkaar en vuurt het kogels af. Wacht in dat geval tot het hoofd bij elkaar is en ontwijk zolang de kogels.

Stage 7: Tundra Area

In het scherm met de zwevende ufo heel hoog springen en op de adelaar op de bovenkant mikken. Bij de jeeps moet je steeds kleine sprongetjes maken en dan op de cabine schieten. Wanneer je een leven verliest kun je proberen over de jeep heen te springen. Hierna kun je hem veel gemakkelijker vernietigen. De robot moet je steeds op z'n hoofd raken, en de projectielen ontwijken door erover te springen.

Stage 8: Energy Zone

Een gemakkelijke stage. Pas wel op voor de krachtvelden want deze gaan soms heel onregelmatig dicht.

Stage 9: Alien Zone

Het beest waarvan je alleen de kop ziet kun je vernietigen door tot aan de eieren te lopen. Je kunt dan niet meer verder en je moet gewoon schuin omhoog schieten. Het hart kun je vernietigen door iets voor het onderste kanon te staan en dan gewoon te springen en te schieten. Pas wel op voor de schorpioenen.

Stage 10: Cavern

Je kunt naar beneden door tegelijk op de tweede vuurknop en de cursor/joystick naar beneden te drukken. Dit is in het begin even wennen maar later lukt het vanzelf.

Stage 11: First Undermaze

Het zelfde als in de eerste underpasses, alleen moet je hier een beetje zoeken naar de uitgang.

Stage 12: Homicide Censor nr. 3

Je moet eerst de onderste vier kanonnen vernietigen, de rest ontploft daarna vanzelf.

Stage 13

Daar ben ik nog niet gekomen.

Algemene tips

Je kunt het beste Machine Gun of Rear Gun nemen. Als je een veld uitloopt moet je blijven schieten want soms komt er nog een vijand aan.

Ondanks het feit dat Konami veel werk heeft gemaakt van het geluid en de graphics is het programma een beetje simpel, want er zit geen tijdslimiet aan en de mannetjes blijven maar komen zonder enige variatie, voeg hier nog aan toe dat je om de 50.000 punten een leven erbij krijgt en je kan dit spel uitspelen zonder vals te spelen. Hoe te handelen:

- Zorg dat je snelvuur hebt (optie Machine-gun).
- Zoek een scherm waar de mannetjes telkens blijven komen en waar geen bommen en dergelijke op je knar kunnen vallen, vb de tweede.
- Zet je joystick op autofire of een zwaar voorwerp op de spatiebalk.

- Wacht een tijd tot je aantal levens flink gestegen is (ik ben geen beperking tegengekomen en ik ben tot 700.000 gegaan). Ongeveer 10 levens heb je wel nodig want het eindscherm is crimineel moeilijk.

Pineapplin

Als je de trappen sneller op wilt, moet je bij een trap gaan staan en omhoog springen. Als je op z'n hoogst bent moet je naar boven sturen. Dit kan levens schelen !!

Robocop

Als je op tegenstanders schiet, schiet je het beste gebukt.
De tegenstander met geweer moet je 2 maal raken.
De tegenstander met motorzaag moet je 4 a 5 maal raken.
De tegenstander die trapt moet je 1 maal raken.
De motor moet je 2 maal raken.

Als je in de factory bent word je vaak aangevallen als je net van de trap af komt. Als je nu op de trap bent gestapt kan je naar boven lopen door ALLEEN links of rechts te bewegen (dus niet schuin naar boven). Je pistool schiet dan horizontaal. Dan kan je, als je pistool net boven de vloer is, op de benen van de vijanden schieten zonder dat ze je zelf kunnen raken. Maar pas op, boeven met een kettingzaag kunnen je wel verwonden op de trap, ook al raakt de zaag je niet!

Testament

Sluit de datarecorder aan zonder te laten werken. Start de schijf op. Druk toets F5 in. Je kunt nu beginnen in welke stage dan ook tussen 1 en 8 !!

Zanac Ex

Neem als extra wapen wapen 0, dit heeft als voordeel dat je in de richting waarin je vliegt, kunt schieten. In het begin van area 1 komen drie blokjes naar beneden, vlieg over het middelste en je hebt drie basiswapens. Even later kom je wapen 0 tegen, schiet het neer maar wacht met het op te pakken totdat er weer drie blokjes naar beneden komen. Als je dan wapen 0 pakt kun je de blokjes pakken en krijg je vijf P's. Wanneer je vijf keer wapen 0 pakt kun je met wapen 0 ook de kleine kogeltjes wegschieten. Als je dertien P's hebt krijg je zes basiswapens maar dit geldt alleen bij wapen 0. Zorg ervoor dat je niet teveel P's neemt. Als je afgaat kun je moeilijk aan die 6 basiswapens komen. Er gaan vijf P's af als je een wapen pakt dat aan een satelliet naar beneden komt. Je moet wel zorgen dat je eerst minder dan dertien P's hebt en dan er weer een aantal pakken. In area 7 bij het vierdelige monster zijn er een aantal EXIT-juwelen. Neem niet de eerste want dan ga je weer terug naar area 4. Als bij het eindmonster van area 12 komt, pak dan een wapen waarmee je gronddoelen goed mee aan kunt pakken, bijvoorbeeld wapen 1, 4 of 5. Als de hersenachtige dingen te voorschijn komen moet je eerst die andere dingen vernietigen. Doe je dit niet dan herstellen de hersenen zich weer als je ze geraakt hebt.

Nog een kleine tip: De krabben in area 8 tot 12 kan je doodmaken door erover heen te vliegen. En als je game over bent moet je voordat het eindmuziekje begint op select drukken. Je krijgt dan een ander eindmuziekje.

Daiva

Tik bij WARDATA de volgende code in : BFGZBEZNAWKQKLUWGE. Je krijgt dan "AKAI 2" als extra vloot. Deze vloot is op z'n sterkst, en je kunt nu PLANET BATTLE met z'n tweeen doen als je met "AKAI 2" vecht. Begin het spel met het toevoegen van "al" de schepen aan "AKUSHO" en maak je credits op door RESOURCES of TECHNOLIGY te verhogen bij een van je planeten. Verhoog meteen de TAX-RATES tot 60 of 70%. Ga dan een planeet veroveren met "AKAI 2". Probeer de ENVIOURMENT, RESOURCES en TECHNOLIGY van jou planeten op level 9 te krijgen (POLICY). De PLANET PRODUCTION wordt dan maximum en krijgt meer TAX. Vergeet niet regelmatig te saven, soms worden jou planeten weer neutraal.

Planet Battle

Zoek in het begin planeten uit met een lage DEFENCE. Op planeten met een hoge DEFENCE moet je meer tegenstanders vernietigen. Kies als wapen voor de /beide speler/s LASER en zet als je voor het eerst aanvalt de BOMB op het eerste stuk. De tweede keer kun je de BOMB zetten op dat stuk dat je het moeilijkst kon verslaan. Probeer de aanvullende energie zo goed mogelijk te verdelen, en probeer al de 4 stukken te veroveren, je verliest dan niet zoveel schepen. Als je maar drie van de stukken veroverd hebt, kun je de planeet al veroverd hebben. Maar is dit niet zo probeer dan drie andere (of alle vier) stukken te veroveren wanneer je weer aanvalt.

Als je "AKAI 2" hebt, vecht je altijd met z'n tweeen. Wanneer je alleen bent kun je dit oplossen door iets zwaars op de toetsen shift, spatie en cursor up te zetten zodat het blauwe mannetje springt en schiet. Zelf kun je met het rode mannetje vechten. Wanneer je alleen met "AKAI 2" vecht, dan is je SHIELD niet maximaal. Dit is alleen als je met 2 vloten vecht die allebei op hun sterkst zijn. Het is niet echt de moeite waard om dit te doen, je kunt alleen meer schepen verliezen. Pas als je alle 5 vloten volledig bewapent hebt kun je misschien er een tweede vloot aan wagen.

Fleet Battle

Zet jou schepen zo ver mogelijk naar voren, ze kunnen dan eerder schieten. Houdt er wel rekening mee dat als een schip van de vijand op dezelfde afstand van het midden staat als een schip van jou, het schip van de vijand eerder mag schieten dan jij. Wanneer je tegen een vloot vecht die maar een BATTLE SHIP en een paar van die kleine scheepjes heeft moet je de eerste beurt niet op die kleine schieten. Er is een kans dat het BATTLE SHIP achter een ervan gaat staan. Je kunt ze dan gemakkelijk verslaan door er een BATTLE SHIP van jou tegenover te zetten. Het zelfde verhaal geldt als er een klein schip boven of onder een BATTLE SHIP staat. Wacht dan tot BATTLE TURN *-3. Vaak gaat in deze beurt het BATTLE SHIP achter het kleine schip staan.

Livingstone, I presume?

Als je tot je knieen in het gras staat kun je, wanneer je je bukt, niet geraakt worden door kokosnoten of gepakt worden door de vogel. Je moet wel overeind komen om ks voor de spelfreaks

XAK

Disk B

Je begint in het dorp en gaat daar naar het huis rechtsboven bij de kerk. Hier is een blond meisje dat je wat vraagt. Ga hierna naar de kerk en loop tegen de tweede bank rechts. Je krijgt hier een bril en daarna moet je terug naar het blonde meisje en dan verschijnen er nog twee andere plaatjes. Daarna krijg je 600 gold. Nu kan je een wapen en een harnas kopen. Ga nu naar het eerste huis rechtsonder. Hier kun je een ster voor je uitrusting kopen. Een ster zorgt voor een verhoging van de kracht en de verdediging. Nu kun je het dorp uit en beginnen in het veld buiten het dorp. Totdat je level 2 hebt, kun je weinig doen. Daarna ga je over de brug en daarna naar boven en dan weer rechts. Hier lopen blauw en rode vijanden. Na een flink partijtje knokken, krijg je level 3 en bezit je minstens 3000 gold. Ga nu terug naar het dorp en koop hier 8 broden. Daarna moet je terug naar de brug. Ga daar naar beneden en dan links. Je komt nu bij de lava, maar eerst moet je even saven. Steek dit meer over. Zet wel je item op het brood. Nu vind je onderin het scherm, bijna aan het einde, het tweede dorp. Koop hier de handschoen en het schildje. Dit verhoogt je kracht en je verdediging. Reis met de derde scrol (rol) terug naar het eerste dorp. Ga opnieuw naar het veld met de blauwe en de rode vijanden, ga hier naar boven en versla de vijanden. Dit kan nu wel. Sla er net zo lang op los tot je level 8 hebt en ga dan weer naar rechts. Hier gaan we nog een potje vechten tot level 11 en daarna, na het verkrijgen van de derde wapenuitrusting, loop je weer naar het veld boven de rode vijanden. Ga hier naar links. Je vindt nu iemand die je naar het dorp moet brengen, laatste huis rechtsonder.

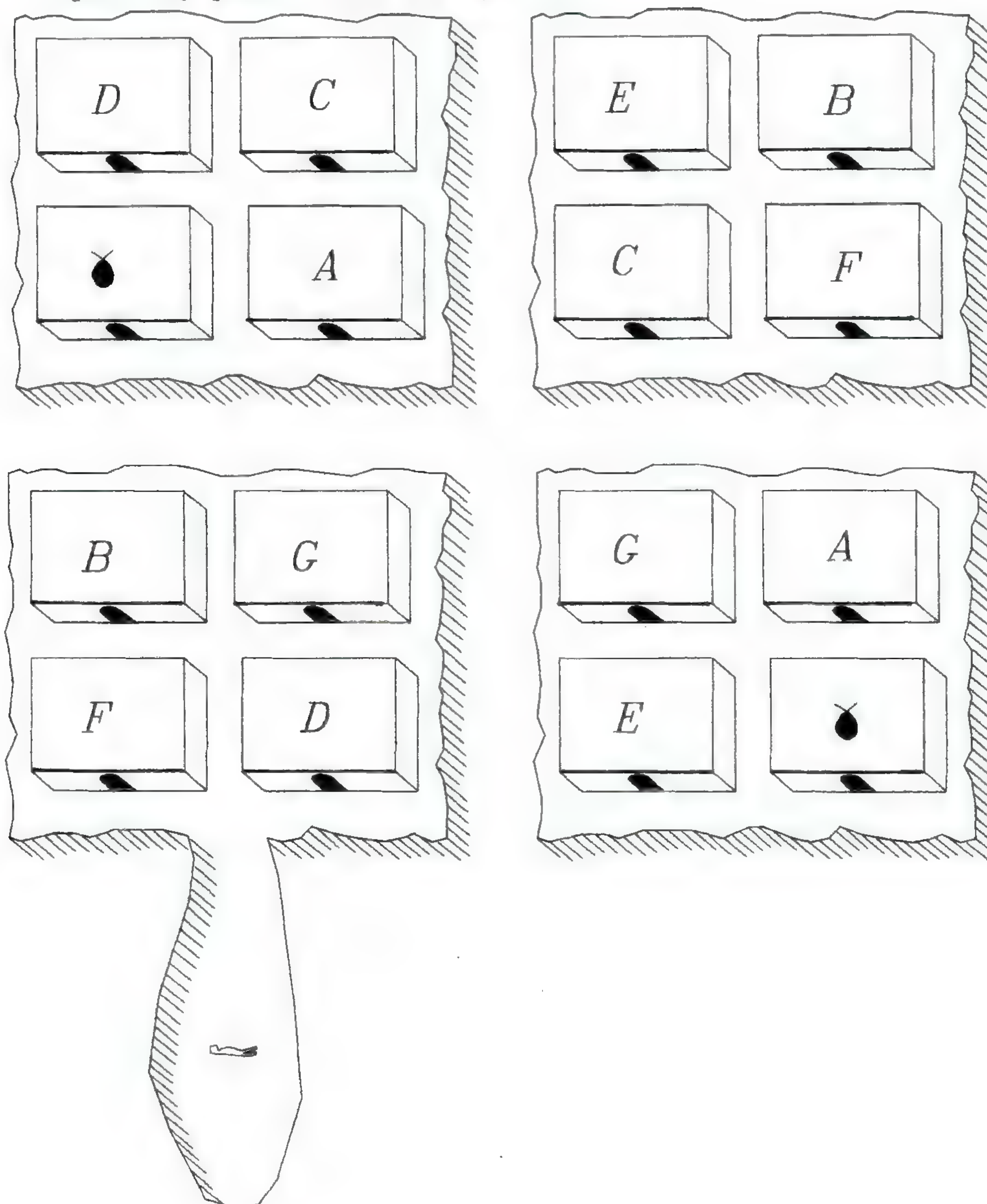
Ga nu weer terug en kies voor rechts. Hier staat een huis. Nu kun je hier naar het bovenste veld. Hier vind je een boom-vijand. Als je deze verslagen hebt, kun je naar het grote kasteel. Hier vind je een oude man, die je vraagt wat te halen. Ga nu links de trap op. Pak de sleutel en ga terug. Loop tegen de middelste deur, die nu opengaat, en ontvang het flesje. Spreek met dit flesje tegen de oude man. Gebruik hierna het eerste item uit het dorp. Je krijgt nu een sleutel. Zoek de tweede uitgang en loop hier rechtdoor. Weer wordt er wat van je verlangd. Dit vind je in het eerste deel van het kasteel. Ga nu terug. Spreek met dit item met de persoon en ga, met hem, terug naar de uitgang. Hierna moet je naar boven, waar je de bovenste deur moet nemen. Loop de trappen af. Hier is een deur die tegen je spreekt. Ga nu weer terug naar de tweede man. Je krijgt nu weer een sleutel. Met deze sleutel kun je naar het tweede monster. Wel eerst level 19 halen. Na het verslaan van dit tweede monster ga je weer terug naar de deur die tegen je sprak. Hij zal nu opengaan. Hier vind je een man, die je een verhaal vertelt. Ga nu terug naar het eerste dorp. Hier moet je naar het huisje gaan waar je het meisje hebt gebracht. Zij is nu verschenen. Hierna gaan we naar het tweede dorp. Beantwoord de oude man en zijn verhaal met "ja". Nu zit er plotseling een elf bij de ingang. Zij heeft je ook wat te vertellen. Hierna kun je met de kabelbaan (lift) naar beneden. Hier zit iemand achter de tralies. Laat hem vrij en ga terug naar het tweede dorp. Hier loopt nu een groot monster rond dat ook veel te vertellen heeft. Beantwoord zijn vraag met "nee". Het monster wordt nu kwaad en valt je aan. Versla hem en loop het dorp uit.

Ga terug naar de oude man. Je krijgt nu een item van hem (esp). Ga weer naar beneden met de kabelbaan. Zoek hier de uitgang. Je vindt hier een persoon die je vraagt om iets te halen. Ga terug naar binnen en ga daarna naar rechts. Hier vind je twee flessen wijn. Breng deze twee allebei naar de persoon en spreek hem hierna aan met een item, wat je zelf mag uitzoeken. Je krijgt nu een sleutel. Ga terug naar het punt waar je de twee flessen vond. Spreek met de sleutel tegen de kisten. Ze gaan nu open en hier krijg je ook een item. Zoek nu in de grotten op de muur naar een gouden kop. Als je deze gevonden hebt, gebruik je het item (esp). De muur gaat open. Nu zie je een kop die tegen je spreekt. Gebruik het item uit het dorp. Zijn bek gaat nu open. Zoek nu naar de tweede gouden kop. Daarachter vind je het derde en laatste monster. Als je deze verslagen hebt, door op de schouder te slaan, kun je doorlopen. Nu zie je twee beelden. Deze spreken tot je in gouden letters. Gebruik in het midden het item uit de kist. Je kunt nu doorlopen. Ook hier spreekt er weer een kop tot je. Gebruik ook hier het item uit het dorp en loop naar binnen. Hierna wordt er om een disk gevraagd. Dit is de A-disk. Na een paar plaatjes wordt er om disk C gevraagd. Dan gaan we nu verder met die C disk.

Disk C

Ook bij deze disk beginnen we in een dorp. Als eerste gaan we overal even binnen kijken. Hierna gaan we het dorp uit. Loop schuin naar boven (links) hier zal je een ingang vinden. Loop door deze ingang het doolhof in.

Oplossing puzzel van het spel Xak



De puzzel die hier opgelost moet worden, is een oud Japans spel en heeft veel weg van een schuifpuzzel. De oplossing is evenwel simpel. Het kereltje in de ingang van de grot waar men op de rug van de vliegende draak gezeten binnenvliegt geeft 2 leesbare aanwijzingen nl 4x4 en het getal 2.
Bij goed nadenken zal je ieder gebouw 2 maal in en uit moeten.
Je komt dan op de volgende volgorde:
F-F, C-C, D-D, B-B, E-E, TEKENTJE-TEKENTJE, A-A, C-C, F-F, G-G, E-E, B-B, D-D, TEKENTJE-TEKENTJE, en daarna gaat de diskette verder draaine, en verschijnt er ....
Meer verklappen kan ik niet.

Hier vind je een persoon die aan de muur hangt, een kist met dwergen en een skelet dat tegen je praat. Als je dit allemaal hebt gevonden, ga je weer terug naar het dorp. Nu moet je het huis rechtsboven ingaan. Daarna ga je naar de wapenwinkel. Hier vind je de elf weer. Ook nu vertelt ze een verhaal. Als je nu het dorp uitgaat, vind je bij de ingang van de grot een persoon. Loop tegen hem aan. Hij vertelt je een heel lang verhaal. Hierna moet je de grot inlopen. Zoek even en je vindt een vliegende dwerg die je wat vraagt. Beantwoord de vraag met "nee" en ga daarna naar de kist met de dwergen. Als alles goed gegaan is krijg je van hen een item. Ga met dit item naar de persoon die aan de wand hangt en spreek met het item tegen hem. Hij verdwijnt nu. Nu gaan we weer terug naar het dorp. Je zult hier de persoon die aan de wand hing vinden. Spreek hem aan. Je krijgt nu een item van hem.

Nu wordt het tijd dat we de grot weer eens in lopen. Zoek het skelet weer op. Je krijgt nu een zwaard van hem. Zoek daarna het monster op. Let erop dat je level 24 hebt. Versla het monster. Beantwoord de vraag met "nee". Het monster verdwijnt nu en er verschijnt een doorgang. Loop door deze doorgang naar buiten. Je komt nu in het tweede deel. Loop hier naar rechts, boven, naar beneden en weer naar boven. Hier vind je een doorgang. Loop door de doorgang heen. Je komt nu in een grot. Ga even naar iedereen toe en loop daarna weer terug naar de doorgang. Als je nu hier naar boven loopt, zie je een brug. Loop alsmaar naar boven. Je komt nu bij het kasteel. Hier vind je een gasmasker en een harnas. De doorgangen in dit kasteel kun je alleen passeren met de mantel die je hebt gehad van het meisje met het kind. Er zijn ook gaskamers. Zoek het gasmasker aan de rechterkant van het kasteel. Als je deze hebt, ga je naar het linker gedeelte van het kasteel. Hier vind je een man. Spreek met hem en loop naar buiten. Hij roept je nu terug. Loop drie keer tegen hem aan en hij springt op je rug. Breng hem bij de muur met de slingers. Hierna krijg je een item. Dit moet je bij het meisje met het kind brengen. Loop daarna tegen de oude man naast haar op. Zorg ervoor dat je level 25 hebt!

Ga nu terug naar het kasteel. Loop naar boven (iets naar rechts). Hier kun je naar binnen. Er staan hier bedden. Ga naar de open haard. Loop hier vijf keer tegen aan. Ga daarna naar de plek waar je het gasmasker hebt gevonden. Loop naar het op een na laatste bed beneden. Je krijgt nu een item. Zoek nu een trap op waar je eerst niet op kon. Hier vind je een kamer die tegen je spreekt. Als dit gebeurd is, loop je naar het verste punt. Gebruik hier het item dat je van het bed kreeg. Er verschijnt nu een plaatjes. Je stapt op de draak, waarna je vliegend je vijanden moet verslaan. Je kunt hier niets doen, behalve vechten. Je komt hierna terecht op een hoogvlakte die aan alle zijden is begrensd met ravijnen. Op deze hoogvlakte spreek je allereerst de oude man aan, waarvan je het laatste zwaard en een item krijgt. Op de hoogvlakte tref je verder een viertal huisjes aan. Door deze huizen te betreden, wordt je geteleporteerd naar een drietal andere hoogvlaktes met elk weer vier huisjes. Op deze vier hoogvlaktes is totaal niets te vinden. Blijkbaar moet een bepaalde combinatie van huisjes afgelopen worden, waarna je het spel kunt voortzetten. Kent er iemand de oplossing??

Truuk

Ga naar basic en doe disk C in de drive. Tik nu RUN"OMAKE.BAS" en je krijgt een leuke demo en een soort spelletje met het elfje uit Xak.

Pokes

Listing

```
10 BLOAD"FILENAAM"
20 POKE ........
30 DEFUSR=PEEK(64703)+256*PEEK(64704)
40 A=USR(0)
```

POKES.LDR

Spel:	Poke:	Doet:
Gangman	-13846,30	Tegenstander machinegeweer vuren
Clapton II	-23371,X	Aantal levens
Dogfighter	-20126,X	Aantal levens
Pyramid Warp	-23884,X	Aantal levens
Eric & the Floaters	-16282,X	Aantal levens
	-16287,X	Stagenummer
Nightflight	-30304	Aantal levens
Chickfighter	-28578,X	Aantal levens

Kung-Fu master

Zo versla je de grote tegenstanders:

Level 1: Ga achteruit als de stokvechter zijn stok opheft, of ga dicht tegen hem aanstaan en sla op zijn lichaam. *Level 2:* De boemerang-man heeft maar twee boemerangs. Val hem aan als hij ze kwijt is. *Level 3:* De reus is langzaam, maar sterk. Schop naar zijn benen. *Level 4:* De magier herstelt snel van de slagen op zijn hoofd, kniel en sla hem op zijn lichaam.

Thunderbirds

Level 2 - recovery
Level 3 - aloysius
Level 4 - anderson

Quinpl

Het doel van dit spel is het bereiken van de deur. Dit kun je zowel met een als twee spelers proberen te bereiken. Tijdens het spelen kun je van de volgende pijlen gebruik maken: *Zwarte pijl:* Gaan rechtdoor, zonder boogje. *Rode pijl:* Ontploffen. Ga er niet te dichtbij staan. Zeer handig

om stenen op te ruimen. *Blauwe pijl:* Blijven langer staan, gaan weg als je er meer schiet. *Witte pijl:* De stenen niet stuk van deze pijl. Wees er zuinig mee want je hebt er niet veel. *Eend:* Gaat direct naar volgende level.

Algemene tips:

- Je kunt verder springen als je je eerst laat vallen en pas daarna springt.
- Als je de behaalde velden wilt saven, kun je dit doen door op de 's' te drukken, nadat je het gehaald hebt. Saven doen we natuurlijk op een lege diskette !
- Voor elke 10.000 punten ontvang je een extra leven.
- Muziekknoten geven een extra leven, nadat het veld behaald is.
- Cassette bandjes geven een extra leven of extra tijd.
- Een hartje, schoppen, klaveren of ruiten zorgt voor een bonusveld. Na een bonusveld hoef je het veld waarmee je bezig was niet meer af te maken.
- Geheime velden: Veld 8 (boven/rechts) Veld 13 (onder) Veld 14 (boven) Veld 29 (midden) Veld 36 (boven) Veld 2 (midden/boven)
- Na elke 10 velden krijg je een monster.
- Geheime velden verschijnen op dezelfde plekken in de tweede ronde.

Monster bevechten

Veld 10: Schiet het monster in de buik voor er geschoten wordt. *Veld 20:* Klim aan de rechterkant omhoog en wacht tot het monster aan deze kant vaststaat. Je kunt hem dan gemakkelijk op z'n staart schieten. *Veld 30:* Raak de mond van het monster als hij schiet. *Veld 40:* Klim omhoog en spring daarna naar beneden. Als je boven het monster bent, moet je naar beneden vuren. Probeer zijn hoofd te raken. *Veld 50:* Als het monster springt, moet je eronder gaan staan en omhoog schieten. *Veld 52:* Raak 7 rode stuiters. Na 52 velden begint het spel opnieuw. De kleuren zijn anders en de tijdlimiet is verdwenen. Tijdens de tweede ronde van het spel moet je drie speciale voorwerpen verzamelen om de einddemo te krijgen.

Dragon Buster

Level 1: Ga via de ruine naar het kasteel. Als je hier de eerste wachter hebt verslagen, zie je boven je een inham. Probeer hier op te komen, want hier vind je een magic wapen. Ga daarna terug naar beneden. De draak kun je redelijk makkelijk verslaan door er naartoe te gaan en vervolgens op en neer te springen terwijl je met je zwaard slaat. Als dit niet goed gaat gebruik dan je magic wapens

Level 2: De beste route is onderlangs. Hier vind je ook een schild. Voor de draak geldt de zelfde tactiek als in level 1. De zwakke plek is zijn buik. In level 1 is dat zijn kop.

Level 3: Ga hier bovenlangs dan vind je een diary. Als je geluk hebt, krijg je ook het super sword. Als je dit niet krijgt, dan moet je je laten afgaan en het opnieuw proberen. De zwakke plek van de draak is zijn buik.

Level 4: Hier moet je via de bovenkant. Daar vind je een diary en een schild. De zwakke plek van de draak is zijn kop.

Level 5: Nu moet je via de berg naar het kasteel. Daarna naar het huis en weer naar het kasteel en de ru5ne. De zwakke plek van de draak is zijn poot.

Level 6: Hier maakt het niet uit hoe je gaat, want er zijn maar twee bergen en een kasteel. De zwakke plek van de draak is zijn buik.

Level 7: Ook hier kun je je eigen route kiezen. De zwakke plek van de draak is zijn buik.

Level 8: Idem aan level 7.

Algemeen: bij 10.000 punten (exp) krijg je extra leven en vervolgens bij elke 10.000 tot een maximum van 388 (leven). Veel succes!

Aleste Special

Schepen: Vernietig deze schepen dan komt er wat uit.
Geel Schip: 1x Ninja sterren bij 2x extra grote sterren.
Rood Schip: 1x 2 ronddraaiende zonnen bij 2x 3 zonnen.
Blauw Schip: 1x laser bij 2x extra krachtige laser.
Licht Schip: Dan krijg je een optie max. 2x

1e STAGE: Dan krijg je als eind monster meerdere schieters tegen je. Om ze snel uit te kunnen schakelen heb je 2x optie nodig en 2x een geel schip.

2e STAGE: Dan krijg je als eind monster een robot die gooit met een bal. Om deze makkelijk uit te schakelen moet je elke keer naar rechts lopen totdat hij gegooid heeft en dan snel terug om hem te raken. PAS OP! bij de rand moet je een keer naar links.

3e STAGE: Dan krijg je als eind monster een grote vogel die schiet met een laser en een kogeltje. Om deze te vernietigen moet je naar links onderaan gaan en de kleine kogeltjes ontwijken en als de vogel ook links is ga je vanuit je schuilplaats een klein stukje naar rechts en schiet hem in de linker vleugel, zo word je niet geraakt door de laser.

4e STAGE: Dan krijg je als eindmonster een aantal stekers naast elkaar. Ga als volgt te werk: blijf onder hem staan met 2x opties en ga onderaan het scherm staan, loop dan naar rechts of links en blijf met de opties onder hem. Als je bij de rand komt ga je omhoog en wacht je tot hij weg is. Herhaal dit spelletje meerdere keren.

5e STAGE: Dan krijg je een GROOT monster. Dit moet je gewoon zo snel mogelijk vernietigen anders lukt het je na een tijdje haast niet meer.

SD Snatcher

Volledige oplossing

Als het spel begint moet je eerst in Junker naar de directeur gaan. Daar krijg je je eerste geld, waarmee je naar het wapendepot kan gaan. Daar word je voorzien van een soort robotje dat met je meegaat, waarin je al je equipments kunt deponeren. Verder krijg je een wapen en enkele schoten munitie. Als je de inhoud van je robotje wil zijn, kan je op de vuurknop drukken. Er verschijnt dan een klein menu, met daarin "inventory" en "status". Kies je de eerste optie, dan zie je alles wat je bij je draagt. Kies je de tweede optie, dan zie je de volgende vier dingen:

LIFE: life en STR: strength; je resterende levenskracht
DEF: defense; je resterende verdedigingskracht
SPD: speed; je snelheid

Deze waarden zullen naargelang het spel vordert langzaam maar zeker verhogen. Nadat je je wapen hebt gekregen kan je naar de ziekenboeg gaan, waar een verpleegster en een robotdokter voor je zorgen als je gewond bent. Hier worden ook tabletten en spuiten verkocht die je mee kan nemen. Als je kracht afneemt, neem dan een pil om deze weer aan te vullen. Als je onderweg een winkel ziet met een soort Konami teken erboven, kan je daar ook je kracht aanvullen. Na de ziekenboeg ga je weer terug naar het kantoor van de directeur. Daar staat ondertussen een collega die samen met jou naar de auto gaat en waarmee je naar de haven rijdt. Daar liggen twee loodsen. De terminal die je daartussen ziet staan dient om de auto terug te roepen als je van de ene naar de andere locatie wil rijden. Je collega gaat nu gebouw 2 binnen, terwijl jij eerst gebouw 1 moet vernietigen. Dit kan je doen door de bom aan te raken op de 2de verdieping, en rechtsonder uit het raam te springen. Dan ga je gebouw 2 binnen. Je zal op de grond de voetstappen van je collega vinden. Volg deze goed en probeer er niet teveel van af te wijken, want er liggen in dit level hier en daar mijnen. Op een gegeven moment kom je bij het uitrustings-robotje van je collega, dat beschadigt op de grond ligt. Er staan 6 vijanden rond. Deze kan je het veiligst vernietigen door eerst te wachten tot er twee tegelijk op het scherm zijn en dan met een S.bom te schieten; als je dit 3x doet zijn alle vijanden kapot en kan je met het robotje praten. De doorgang is dan vrij en je kan door naar het volgende gebouw. Volg de bloedsporen op de grond en je komt bij een deur die op slot is. Hier lopen twee mensen rond. Raak ze een voor een aan en loop dan langs de stapel buizen die tegen de muur van het gebouw staan. Er zal dan een opening ontstaan. In dit level moet je eerst een sleutel vinden die een oude man in zijn bezit heeft. Deze man is in een kamer en geeft je de sleutel zo gauw je hem aanraakt. Dan kan je verder door de kamers lopen tot je de deur vind waar je de sleutel nodig hebt. Deze vind je vanzelf wel. Een stukje achter deze deur kom je aan een muur waar een QUEEN uitkomt. Dit is een grote vijand en hij verspert je de weg. Maak deze kapot (met een grof geschut als je dat hebt) en je zal je collega vinden die vermoord is. Je ziet de dader weglopen en je moet hem naar links volgen. Als je in die kamer de tekst gelezen hebt ga je terug naar de vorige kamer en neem je de bovenste deur. Als je de weg volgt kom je vanzelf weer buiten. Ga naar de terminal en roep de auto op. Rijd nu terug naar Junker. Vul hier je kracht en munitie bij. Ga dan weer naar buiten en loop naar het laatste deurtje aan de rechterkant. Ga daar naar binnen.

Loop de gang helemaal uit en ga de deur in. Praat met de vrouw in de keuken en loop dan naar de volgende kamer. Ga dan eerst naar het gele boekje bij de schemerlamp, dan naar de computer en dan naar het bureau waar een briefje ligt. Dan ga je terug naar Junker en praat je met de directeur. Loop terug naar je auto en je zal zien dat er een bestemming is bijgekomen. Selecteer deze en rij er heen. Ga dan eerst naar de winkel die CIELD heet en praat met de mensen die daar zijn. Men zal Spaans praten en je niet verstaan, dus zal je hier nog eens terug moeten komen. Ga dan langs de robot die voor de strobalen staat en loop naar de winkel met het Konami-achtige teken erboven. Deze ligt links bovenaan. Koop daar een bioscoopkaartje. Dit is hier goedkoper dan bij de bioscoop zelf. Loop dan naar de bioscoop en ga de filmzaal in. Kijk naar de film. Deze is niet te volgen omdat je geen 3D-bril hebt. Als je de film gezien hebt ga je naar het donkerharige meisje dat in de hal rondloopt en raak haar aan. Zij zal je nu zeggen dat je een 3D bril moet gaan kopen. Ga terug naar de winkel en koop de 3D bril en een bioscoopkaartje. Ga dan weer naar de bioscoop en bekijk de film.

Ga nu naar de rechterkant van de stad en zoek de speelhal "Zone 1". Ga er naar binnen en loop naar het spel dat achter tegen de muur staat en speel het spel. Je moet over de high-score van 1000 heenkomen; je krijgt dan een diskette. Let wel op: speel niet te hoog over de high-score heen, want je moet later nog eens terugkomen en dan heb je het jezelf moeilijk gemaakt. Ga nu met de diskette naar CIELD terug. De barkeeper zal je nu verstaan en geeft je enkele informaties.

Ga dan weer naar "Zone 1" en speel het spel weer. Probeer de high-score te halen, je krijgt dan weer een voorwerp. Nu terug naar CIELD, waar je ook een voorwerp krijgt waarmee je dan naar de nachtclub OUTER HEAVEN gaat. Deze is nu geopend. Raak daar alle mensen aan. Ga dan terug naar JUNKER en praat met de mensen daar. Kom dan weer terug en ga naar de bioscoop de film bekijken. Ga echter wel op de WC's kijken, anders zie je de filmwand niet. Loop dan weer terug naar de nachtclub en praat met de barkeeper. Dan ga je weer naar JUNKER. Praat met de directeur. Als je dan weer in je auto stapt is er weer een bestemming bijgekomen. Rij er naartoe. Je komt dan weer in een stad uit. Vraag hier eerst alle personen die hier rondlopen om raad. Als het vrouwtje in de buurt van het casino je vertelt dat je terug moet naar JUNKER, doe je dat. Als je dan in de ziekenboeg komt zal je zien dat het verpleegstertje verdwenen is. Ga terug naar de stad, het casino is nu geopend. Ga hier naar binnen en vraag de personen wat ze weten.

De vrouw aan de roulettetafel vertelt je dat je naar het gebouw moet waar CD op staat. Dit gebouw bevindt zich rechtsboven in de stad. Ga het gebouw in en loop rechtdoor de gang omhoog. Ga door de deur aan de rechterkant en loop door de kamers naar beneden. Je moet hier bij een trap uitkomen. Ga deze op naar de volgende verdieping. De volgende deur die je tegenkomt is nog op slot. Ga dus de gang omhoog en volg de weg. Je komt bij een volgende trap die naar het dak leidt. Loop omhoog langs de hekken en je zal het verpleegstertje vinden dat omringd is door vijanden. Het is jouw taak om ze te bevrijden. Als dit gelukt is zal ze je iets vertellen en daarna weglopen. Loop achter haar aan en ga naar de deur die net nog dicht was. Loop naar binnen en dan linksomhoog en door de deur. Dan kan je de spelstand beter wegschrijven, want je krijgt nu te maken met een sterke vijand die de verpleegster voor zich houdt. Als je haar per ongeluk raakt, is het spel voorbij. Je kan het beste met kleine vuurwapens op de arm van de robot schieten waarmee hij haar vasthoudt.Let echter wel op! Het kan zijn dat de robot zich beweegt en dat je schot haar toch raakt. Is zijn rechterarm stukgeschoten, zal ze verdwijnen en kan je hem afmaken. Nu kan je verder door de deur. Je komt dan weer op het dak. Ga naar de trap en dan naar beneden. Loop door de kamers naar onderen tot je aan een deur komt. Ga door de deur en loop door de gang tot je weer aan een trap komt. Ga deze af en loop weer door de gang. Ga echter niet rechtsaf maar loop rechtdoor in de gang. Via enkele kamers kom je weer bij een trap die je naar een kelder leidt die ingericht is als een soort werkplaats waar robots gemaakt worden. Loop helemaal naar links en je komt in een kamer waar een snatcher staat. Val deze aan. Even later zal hij vluchten. De kluisdeur op de achtergrond gaat later pas open. Ga nu terug en loop dezelfde weg zoals je gekomen bent. Voor de deur die uit de kelder komt staan echter twee grote robots die je eerst moet verslaan. Schiet hier met zwaar geschut op en even later zal je hulp krijgen van een vriend. Loop dezelfde weg terug en je zal bij een gat in de muur uitkomen. Ga hier doorheen en volg de gang. Deze zal je naar buiten leiden. Rij terug naar JUNKER, als dit nodig is om je wapens bij te vullen. Dan ga je terug naar het casino. Raak de vrouw aan de roulettetafel aan. Ga naar de rechtse slotmachine. Je moet hier gokken totdat je 3 junkers op een rij hebt. De deur naast je zal dan opengaan. Loop naar binnen en raak de deur aan waarachter zich twee snatchers bevinden die je moet verslaan. Na een poosje vechten kan je een van de twee verslaan, de andere zal vluchten. Hiervoor krijg je een spinnetje dat je
verderop in het spel nog nodig zal hebben.

Ga nu weer terug naar Junker en praat met de directeur. Ga dan weer terug naar het huis met de CD erop en ga naar de kluis waar je zojuist de snatcher hebt ontmoet. Je zal zien dat deze nu geopend is. Ga hierdoor en je komt in ondergrondse grotten terecht. Ga hier de eerste gang rechts en dan de eerste links. Loop dan een eindje rechtdoor en je komt in een stad waar bovenin een winkel ligt waar je power, drugs en bullets kan kopen. Ga dan weer terug en de eerste gang rechts en de eerste weer links en je komt in een ander gedeelte van de stad uit. Ga hier in alle huisjes en raak alle personen die je tegenkomt aan. Als je dit hebt gedaan ga je naar het huis met de spin erboven. Ga hier naar binnen en je zal drie personen zien. Raak ze allemaal aan. Ga dan de trap op en raak de twee dames aan. Een van hen zal je vertellen dat je eerst naar Junker terug moet om naar binnen te mogen. Doe dit dan ook en ga weer naar de kerk terug als je alles bij Junker gedaan hebt. Voordat je bij de kerk komt zal je eerst een meisje ontmoeten dat je, nadat je met haar gepraat hebt, naar een geheime ingang zal brengen. Ja zal hier twee mensen zien met wie je moet praten. Ga hierna de trap op en volg de gang die naar de kapel van de kerk leidt. Ga door de deur en blaas de twee kaarsen in de kamer boven je uit. Ga dan terug en raak de pater aan die in de kapel staat. Deze zal je aanvallen zo snel je hem aanraakt, en je zal hem moeten doden. Als hij dood is blijkt dat hij ook een medewerker van Junker was en dat je hem niet had mogen doden. Je wordt nu terug geteleporteerd naar Junker waar de directeur al je wapens afneemt. Loop terug naar de auto waar je het verpleegstertje zal zien dat met je mee terug naar de kerk gaat. Je loopt naar de kapel (bovenin de kerk) en gaat de mis volgen die er gegeven wordt. Als je dat hebt gedaan ga je door de kerk lopen en alle kaarsen uitblazen. Let op! Op de tweede verdieping zijn ook nog kaarsen. Vergeet deze niet. Je zal op een bepaald moment een stel Jezusbeelden zien in een kamer. Ga tussen het 2e en 3e beeld van rechts staan en loop naar links. Er zal een doorgang ontstaan, zodat je de kaarsen die hierachter zijn ook uit kan blazen. Loop dan de bovenste gang helemaal uit en als je de muur aanraakt zal er wat tekst verschijnen en de muziek zal veranderen. Nu kan je terug naar de verpleegster die je naar een kantoor brengt vanwaar je weer in Junker terecht komt.

Je kan nu je wapens weer ophalen in het wapendepot. Je gaat nu weer terug naar de kerk en je moet alle blauwe mannetjes aanraken en alle kaarsen weer uitblazen. Let op! Ga tussendoor niet naar buiten of de kapel in, want dan branden alle kaarsen die je eerste hebt uitgeblazen weer. Als je alle kaarsen hebt gehad ga je naar de derde verdieping via de trap die zich aan de linkerkant van de tweede verdieping bevindt. Als je nergens iets vergeten bent kan je nu helemaal rechtsonderaan door een deur gaan waarachter zich twee snatchers bevinden die je moet vernietigen. Je krijgt dan de 2e spin en er ontstaat weer een doorgang. Je komt nu weer in een gang uit die je omhoog loopt. De eerste gang ga je links in (als je rechtdoor loopt kom je bij een winkel). Ga nu meteen weer links en volg de gang tot je aan een splitsing komt. Ga hier naar onderen en dan naar links. Meteen daarna weer links. Volg deze gang tot je aan een splitsing komt. Ga hier naar onderen en dan naar links en meteen daarna weer links en volg deze gang tot het einde waar je je vriend zal treffen die je al eens eerder heeft geholpen.



Loop hem achterna en je zal op een gegeven moment aan een trap komen die je naar het volgende level leidt. Hier is het echter pikkedonker zodat je de vijanden niet kan ontwijken. Ga de kamer uit en loop naar beneden. Ga door de deur. Je staat nu weer buiten. Loop naar de terminal en rij terug naar Junker. Vergeet hier geen flairs mee te nemen; je zal ze in het donker nodig hebben.

Rij terug naar Queen en ga naar binnen. Loop door de gang tot je aan een trap komt (rechts bovenaan in het gebouw). Daar zal je vriend staan te wachten. In eerste instantie zal hij je aanvallen omdat hij je niet ziet, maar door het afvuren van een flair zal hij niets doen. Ga nu de trap af, links door de deur naar beneden en naar rechts. Je gaat dan automatisch de goede kant uit omdat alle andere wegen doodlopen. Op een gegeven moment kom je langs een Snatcherkerkhof. Hier ligt ergens een snatcher die je moet vernietigen. Dan loop je weer verder en kom je vanzelf bij een deur. Als je hier doorheen gaat sta je voor 5 snatchers die je zal moeten verslaan om bij de kluis te komen die in de kamer achter hen staat. Eenmaal bij de kluis zal je een combinatie moeten invoeren om de kluis te openen. De kluiscombinatie is 6 - 4. Ga nu terug naar Junker via dezelfde weg zoals je gekomen bent. Hier zal je de secretaresse gewond aantreffen. Praat met haar. Ga dan de gang op en praat met de gewonde wapenhandelaar die hier ligt. Ga dan naar zijn collega en praat met hem. Dan zal de deur van de directiekamer open zijn en kan je hier binnen. Raak het schilderij aan de muur aan en er zal een doorgang ontstaan. Loop hier door de gang omhoog en je zal een aantal sterke vijanden aantreffen (wees hier zuinig op je grote wapens, je zal nog enkele snatchers moeten vernietigen). Probeer de vijanden zoveel mogelijk uit te wijken, want ze kosten je veel munitie. Neem niet de gang recht omhoog omdat deze dood loopt. Ga rechtsaf en neem de 2e gang naar boven en loop door tot je bij een ander soort vijanden uitkomt. Dan ga je naar rechts en meteen naar links. Je komt dan in een kamer waar de directeur is. Je moet met hem vechten en na enkele schoten zal hij vluchten. Hij laat echter een bloedspoor achter dat makkelijk te volgen is. Let echter wel op, er liggen mijnen op bepaalde plaatsen. Volg het bloedspoor. Je komt langs een kist waar wat tekst verschijnt. Vervolgens kom je op een punt waar het spoor doodloopt. Als je goed oplet zal je zien dat je op een bepaald moment een inham in de muur ziet. Hier moet je naar binnen, maar de doorgang gaat pas open als je het hele spoor gevolgd hebt. Loop de gang uit en je komt in een kamer waar de directeur gewond op de grond ligt en een snatcher die je de doorgang verspert. Vernietig deze snatcher en loop naar boven. Je zal hier een snatcher ontmoeten die een ballon vastheeft. Als hij wegloopt moet je hem achterna lopen.

Je komt nu op een soort kermis terecht. Hier staat voor de ingang een terminal waarmee je terug naar Junker kan als dat nodig is. Daarna ga je naar binnen door eerst een kaartje aan de ingang te kopen. Ga naar binnen en probeer de snatcher te volgen. Hij zal zich op allerlei plaatsen verstoppen. Zoals achter de fontein, op een attractie, bij de botsauto's, in een prullenbak en hij zal zelfs met de monorail wegrijden. Deze kan je terugroepen en er zelf mee rijden door de vrouw aan de kassa aan te raken. Op een gegeven moment zal hij in het spiegelhuis verdwijnen. Hier kan je echter nog niet naar binnen, je moet eerst nog ergens anders geweest zijn. Dit is een moeilijk stukje. Door rond te lopen in het park af en toe terug te gaan naar Junker en je woonhuis moet er op een bepaald ogenblik ergens in het park tekst verschijnen. Het moeilijke hiervan is dat dat telkens op een andere plaats is en dus niet te omschrijven valt. Als je de tekst gelezen hebt ga je rechtsonder in het park naar de deur waarachter je vriend met een motorfiets zal staan te wachten. Stap bij hem op de motorfiets en hij zal je naar een oude man brengen die je allerlei informaties geeft. Dan ga je terug naar het spiegelhuis waarvan de deur nu open is. De weg hier doorheen zal je zelf moeten vinden omdat deze gewoonweg niet te omschrijven is. Waarom niet merk je wel zo gauw als je er eenmaal binnen bent. Het is de bedoeling dat je op de derde (groene) verdieping uitkomt bij de trap met de rode leuningen eromheen. Ga deze trap op en je komt weer in een stel gangen. Loop hier naar onderen; hier moet je ook automatisch de goede weg nemen omdat alle andere gangen doodlopen. Op een bepaald moment zie je een trap. Ga hier naar beneden en loop naar de trap die je rechts in beeld ziet liggen. Ga deze ook af en je komt in een ruimte met een paar verklede snatchers. Loop door de gangen tot de laatste snatcher (panda) voor de grote deur. Raak deze aan en je zal zien dat het je vriend is die zich als snatcher verkleed had.

Nu gaat de deur bovenaan open en je komt in een gang terecht. Loop hier omhoog en ga de eerste deur links in. Dan naar beneden en tussen de kisten doorlopen tot je bij een deur komt. Achter deze deur staan weer een stel kisten waar je tussendoor moet lopen; je komt dan weer bij een deur (linksbovenaan). Dan loop je naar de rechterkant tot je weer een deur tegenkomt. Dan ga je naar links en zie je op het scherm een soort tunnel waar je doorheen kunt lopen. Er zijn meerdere van deze tunnels die allemaal min of meer op elkaar aansluiten. Loop door al de tunnels heen. Als de tunnel zich splitst moet je de eerste inham naar rechts nemen. Volg gewoon de logische weg (de andere wegen komen via een omweg toch op de goede plek uit). Je komt dan via een deur in een soort laboratorium terecht. Volg hier ook weer de gangen en je komt bij een stel duikboten. Ga naar de onderste boot en loop de gang helemaal uit. Er zal dan wat tekst verschijnen. Ga nu terug naar het laboratorium en loop naar boven tot je een stoomfluit hoort. Ga dan weer naar de duikboten en je zal zien dat er enkele duikboten zijn bijgekomen waar je overheen kan lopen. Hier zal je later terug moeten komen om een geel flesje van een snatcher te veroveren, maar daarover later meer.

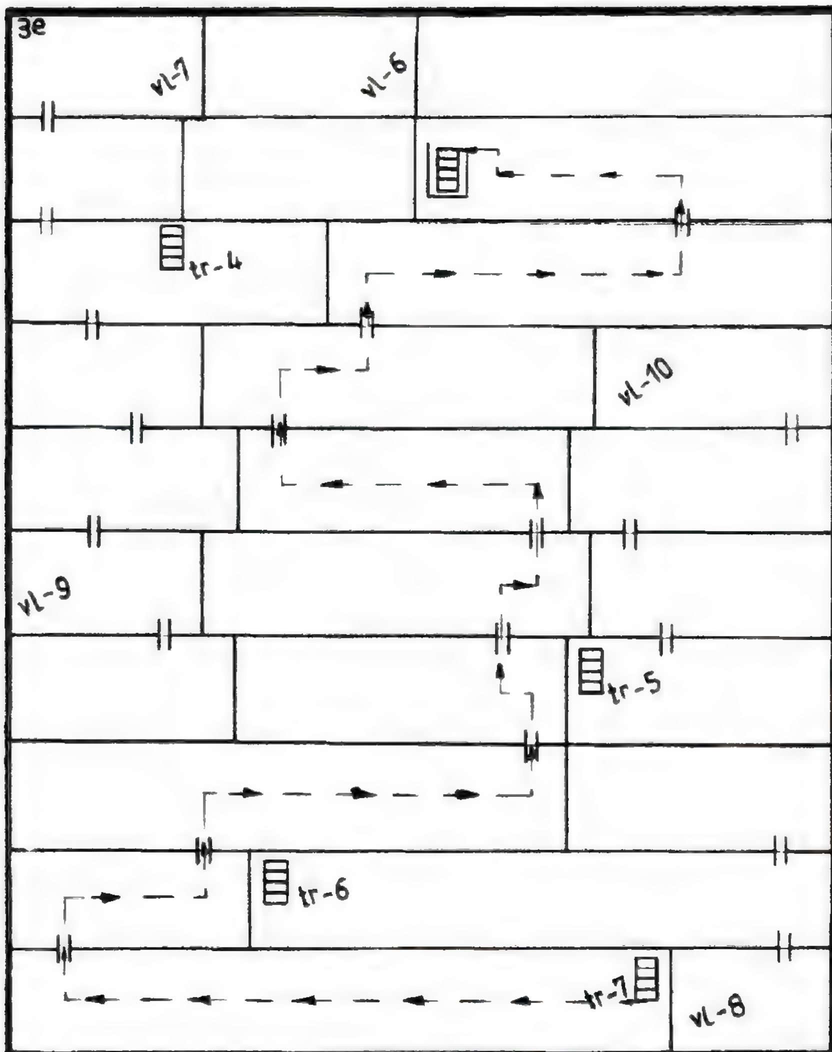
Loop helemaal naar beneden en ga door de deur. Loop nu ook weer helemaal naar beneden totdat je bij een gele deur komt waarachter een aantal snatchers zijn. Deze moet je allemaal vernietigen totdat je van een van hen een ID card krijgt die verderop een deur opent. Ga nu helemaal naar boven terug en ga rechts en de eerste gang weer naar beneden tot aan de gele deur. Loop door de gang naar boven totdat je op een grote tank stuit die je eerst moet vernietigen voordat je verder kan. Als dit is gebeurd dan ga je bovenaan door de deur en de eerste gang meteen weer naar beneden. Volg weer de logische weg en je komt

1e

vl-5
tr-3
tr-1
vl-1
vl-2
vl-3
tr-2
START
vl-4

2e

vl-5
vl-7
tr-3
vl-6
tr-1
vl-1
tr-4
vl-2
tr-2
vl-3
vl-10
vl-9
tr-5
vl-4
tr-6
tr-7
vl-8


3e
vl-7
vl-6
tr-4
vl-10
vl-9
tr-5
tr-6
tr-7
vl-8







bij een doorgang. De deur die je onderweg tegenkomt is nu nog dicht. Je komt nu in een ruimte waar je bovenaan je vriend bij een deur ziet staan. Ga hier naar binnen en er volgt een lange tussendemo. Als je deze helemaal hebt gezien moet je terug naar de haven en de bovenliggende kamers om het gele flesje te zoeken. Als je een snatcher aanraakt die het gele flesje heeft, moet je hem vernietigen, maar je mag het flesje niet raken. Hetzelfde geldt voor de snatcher met een rood flesje; de inhoud is meteen dodelijk voor jou.

Als je het gele flesje hebt verovert, ga je terug naar de ruimte waar je zoeven de demo hebt gezien en ga je bovenaan door de deur en loop je de gang helemaal uit. Ga dan onderaan naar rechts en dan meteen weer naar links tot aan de deur. Achter deze deur zijn weer blauwe vijanden. Loop nu naar beneden tot je grotere tanks tegenkomt. Volg dan gewoon de gangen. Je komt nu in een kamer met een gele deur. Hierachter bevindt zich een vrouw waarmee je moet praten. Als je even gepraat hebt springen de glazen reageerbuizen uit elkaar en zal je met de snatcher die eruit komt moeten vechten. Voor deze snatcher heb je het gele flesje nodig omdat hij je kan vergiftigen; het flesje is het tegengif. Als je hem verslagen hebt krijg je een nieuwe gigantische vijand. Als je deze hebt verslagen, heb je Super Deformed Snatcher uitgespeeld!

Algemene hints

- Als je via een terminal terug naar Junker gaat, als je bijvoorbeeld ergens niet verder komt, is het aan te raden om alles wat bij Junker aan te raken valt aan te raken. Dat is veiliger.
- Als je eenmaal in het woonhuis geweest bent dat bij Junker in de buurt ligt, moet je hier verderop in het spel ook nog terugkomen.
- Als je een vijand verslaat en je hebt nog niet zoveel power kan je het best eerst op zijn ogen, antennes, e.d. schieten omdat hij dan veel vaker mis schiet.
- Als je op zijn poten, banden, e.d. schiet, zal hij jouw kogels op een gegeven moment niet meer kunnen uitwijken.
- Als je onderweg in het spel voorbijgangers tegenkomt is het raadzaam om ze aan te raken. Het zou best kunnen dat ze belangrijke informatie geven.
- Als je geen zin hebt om met een vijand te vechten moet je kijken of je speed hoger is dan de zijne. Je kan dan escape doen.
- Save het spel liever een keer te vaak weg dan een keer te weinig! Bewaren kan met F2, laden met F3.

Sector gegevens

Met deze gegevens kan je je eigen save-positie op de data-diskette beinvloeden. Je kan je eigen gegevens op het maximum zetten. Veel plezier!

SECTOR 0 - Directory save-posities (in deze sector kan je je eigen naam invoeren met normale letters).

Save positie	**Begin/eindadres van de naam**	**Ext. adres**	**Rank adres**
0	30 - 35	36	38
1	40 - 45	46	48
enz	.. - ..	..	..
8	B0 - B5	B6	B8
9	C0 - C5	C6	C8

In de vullen letters:

A = 5A	H = 61	O = 68	V = 6F
B = 5B	I = 62	P = 69	W = 70
C = 5C	J = 63	Q = 6A	X = 71
D = 5D	K = 64	R = 6B	Y = 72
E = 5E	L = 65	S = 6C	X = 73
F = 5F	M = 66	T = 6D	
G = 60	N = 67	U = 6E	

Save positie 0: sector 2	Save positie 5: 142
Save positie 1: sector 42	Save positie 6: 182
Save positie 2: sector 82	Save positie 7: 1C2
Save positie 3: sector C2	Save positie 8: 202
Save positie 4: sector 102	Save positie 9: 252

Nr	**Adres 1**	**Adres 2**	**Soort wapen**
01	1A0	1A1 - 1A2	BLASTER
02	1A8	1A9 - 1AA	STINGRAY
03	1B0	1B1 - 1B2	F. BALL
04	1B8	1B9 - 1BA	K. SPRINT
05	1C0	1C1 - 1C2	S. STORM
06	1C8	1C9 - 1CA	B. HAWK
07	1D0	1D1 - 1D2	G. HOUND
08	1D8	1D9 - 1DA	I. CEPTER
09	1E0	1E1 - 1E2	S. GRADE
10	1E8	1E9 - 1EA	M. MAXIM
11	1F0	1F1 - 1F2	N. POINT
12	1F8	1F9 - 1FA	EXPRESS

Adres 1: 01 = bij zich hebbend, 02 = in de wapenkluis
Adres 2: E7 03 invullen = 999 kogels in bezit
De nummering van de wapens loopt van linksboven op het scherm naar rechtsonder.

Save positie 0: sector 3	Save positie 5: 143
Save positie 1: sector 43	Save positie 6: 183
Save positie 2: sector 83	Save positie 7: 1C3
Save positie 3: sector C3	Save positie 8: 203
Save positie 4: sector 103	Save positie 9: 243

Nr	**Adres 1**	**Adres 2**	**Option/drug**
01	0	1	S. BOMB
02	8	9	D-BALL

03	10	11	RANCHER
04	18	19	T. BASTER
05	20	21	G. MINE
06	28	29	COMET
07	30	31	CHAFF
08	38	39	MILKYWAY
09	40	41	C-KILLER
10	48	49	FLAIRS
01	50	51	JUNKERS
02	58	59	NEWTRIZ
03	60	61	JYRO

Adres 1: 01 = bij zich hebbend, 02 = in de wapenkluis
Adres 2: 63 invullen = 99 options/drugs De nummering van de options loopt van linksboven op het scherm naar rechtsonder tijdens het kopen.

Save positie 0: sector 8	Save positie 5: 148
Save positie 1: sector 48	Save positie 6: 188
Save positie 2: sector 88	Save positie 7: 1C8
Save positie 3: sector C8	Save positie 8: 208
Save positie 4: sector 108	Save positie 9: 248

Adres:

80	RANK/LIFE - 40 invullen = level 64 (max)
84	STRENGHT - idem
87	DEFENCE - idem
8A	SPEED - idem
8D/8E	MONEY - E8 FD invullen = 65.000 dollar

Weet iemand in welke sector de items van de evidence staan?

Truuk

Wanneer je in de stad met de bioscoop bent aangeland, ga dan naar het kleine konami-winkeltje. Maak hier je geld bijna op door van alles te kopen. Houdt ongeveer $35 over en ga nu naar de bioscoop. Koop buiten aan het loket een kaartje. Een kaartje kost $100 maar de computer geeft niet aan dat je te weinig geld hebt, integendeel: je krijgt zomaar $65000 zodat je nu alles kan kopen wat je maar wil!!

Dropball Puzzle (MSX club)

Oplossing: 1-2-2-3-3-3

Nemesis 3 cheatprogramma

Listing

```
10 REM
20 REM
30 REM
40 CLEAR 200,&HCFFF
50 SCREEN 0:COLOR 15,1:WIDTH40:KEYOFF
60 FOR X=0TO151:READA$:A=VAL("&H"+A$):
POKE &HCFFF+X,A:SUM=SUM+A:NEXT
70 IF SUM<>16871 THEN?"FOUT IN
DATA!":END
80 DATA F3,3E,D4,D3,A8,21,12,D0
90 DATA 22,9B,FD,3E,C3,32,9A,FD
100 DATA C3,2B,D0,F5,AF,32,02,E3
110 DATA 3A,61,E3,FE,01,20,07,3E
120 DATA 08,32,61,E3,00,00,F1,C9
130 DATA 00,00,00,00,F3,ED,56,31
140 DATA D0,F0,CD,09,41,CD,29,41
150 DATA 21,00,E0,11,01,E0,01,FF
160 DATA 0F,36,00,ED,B0,21,00,C4
170 DATA 11,01,C4,01,FF,0B,36,00
180 DATA ED,B0,3E,01,32,3B,E3,21
190 DATA F0,F0,AF,32,00,50,77,3C
200 DATA 32,00,70,23,77,3C,32,00
210 DATA 90,23,77,3C,32,00,B0,23
220 DATA 77,21,D2,F0,22,D0,F0,F3
230 DATA CD,FA,4B,CD,76,6D,3E,C3
240 DATA 32,9F,FD,21,2E,40,22,A0
250 DATA FD,3E,C9,00,00,00,AF,32
260 DATA DB,F3,CD,3E,01,FB,18,FE
270 PRINT"NEMESIS 3 MINI-GAME MASTER"
280 LOCATE,7:PRINT"STEEK NEMESIS 3 IN
SLOT 1 EN DRUK":PRINT"DAARNA OP EEN
TOETS...":PRINT:PRINT:PRINT "JE
BENT ONKWETSBAAR VOOR SPRITES MAAR":
PRINT"NIET VOOR DE ACHTERGROND!"
290 PRINT"STEEK DE MODULE ER NU SNEL EN
RECHT IN!":PRINT"DIT GAAT VRIJWEL
ZONDER RISICO."
300 LOCATE,20:PRINT"BEGIN STAGE (1-11
BEHALVE 4)";:INPUTA$:IFA$=""THEN
A = 1 ELSE A=VAL(A$):IF(A<1ORA>11)
OR (A=4) THEN 300
310 POKE &HD01F,A
320 POKE &HD001,(INP(&HA8)AND&HC0)+&H14
330 DEFUSR=&HD000:A=USR(0)
```

NEMESIS3.CHE

(n.v.d.r.: mocht er bij het inpluggen van de cartridge toch iets misgaan, dan vervalt uw garantie!!!)

Warroids

Zodra je in het introscherm bent, druk je op ESC. Dan kun je d.m.v. de cursors je outfit, springkracht, loopsnelheid, vuurkracht en trapkracht veranderen. Deze mogelijkheden maken het spel stukken gemakkelijker.

Ys III

Op een gegeven moment word je tegengehouden door een mannetje dat neergeslagen werd door de hoofdpersoon van dit spel. Dit tegenhouden doet hij uit bescherming voor jou omdat je nog geen goede uitrusting hebt. Om voorbij het mannetje te komen in het eerste level moet je eerst een eindbeest verslaan. Om bij dit beest te komen moet je in de gang waar al die watervallen te zien zijn en al die trappetjes staan, helemaal bovenin gaan staan op het uiterste puntje van dat plateau en zo ver mogelijk springen. Dan kom je aan een plateau aan de overkant. Je moet nog een paar keer naar rechts en omhoog springen. Als je dit gedaan hebt kom je in een gang. Aan het eind van die gang is een deur. Deze gat open door die sleutel. Als je naar binnen gaat zie je een monster dat je moet verslaan. Als je dit verslagen hebt krijg je een groot zwaard en kan je langs het eerder genoemde mannetje.

Ancient Ys Vanished Omen

Om op de originele manier voorbij de gaskamer te komen (de kamer waar je energie verliest), moet je de hamer gebruiken. Als je in het grote kasteel van kamer naar kamer gaat, kom je langs een rij pilaren. Als je nu in de buurt van de gaskamer komt moet je 1 van die pilaren kapot slaan waardoor het gas kan ontsnappen

Ananas

Ga in het appelhuisje staan om je energie bij te vullen.

Woody Poco

Spelsituatie saven: kies 'keyword', 'return', 'spatie', 'return'. Kies dan weer 'keyword' en 4 keer 'return'. De spelsituatie is nu gesaved (tot je reset).

Spelsituatie opladen: kies 'keyword', 4 keer 'return'. Je hebt de eerder gesavede spelsituatie opgeladen.

Schoenen aantrekken: koop schoenen, kies 'item', 'return', zet de cursor op schoenen, 'return', 2 keer 'spatie', 'return'. Je hebt de schoenen nu aangetrokken. Met blauwe schoenen (een soort laarzen) kun je door het water lopen, met de rode schoenen kun je harder lopen.

Magical Wiz Kid

Als men de muurtjes middendoor schiet kan men het volgende vinden. **Boek:** alle items; **doodshoofd:** bepaalde ziekte (die men kan genezen door een lamp te gebruiken); **klok:** tijd terug op 9990; **100:** 100 punten; **300:** 300 punten; **500:** 500 punten

Hier volgt nog de betekenis van enkele items. **Staf:** verder schieten; **zandloper:** tijd staat stil; **bokaal:** sneller lopen; **bambihoofd:** beschermt jezelf; **lamp:** geneest je van een bepaalde ziekte; **ontploffing:** alles dood rondom jou; **vuur:** je bent onkwetsbaar

The Heist

Als je 1 of meer sleutels hebt dan kan je een robot doden door er tegen te lopen. Hiermee verlies je dan wel een sleutel.

Golvellius 1

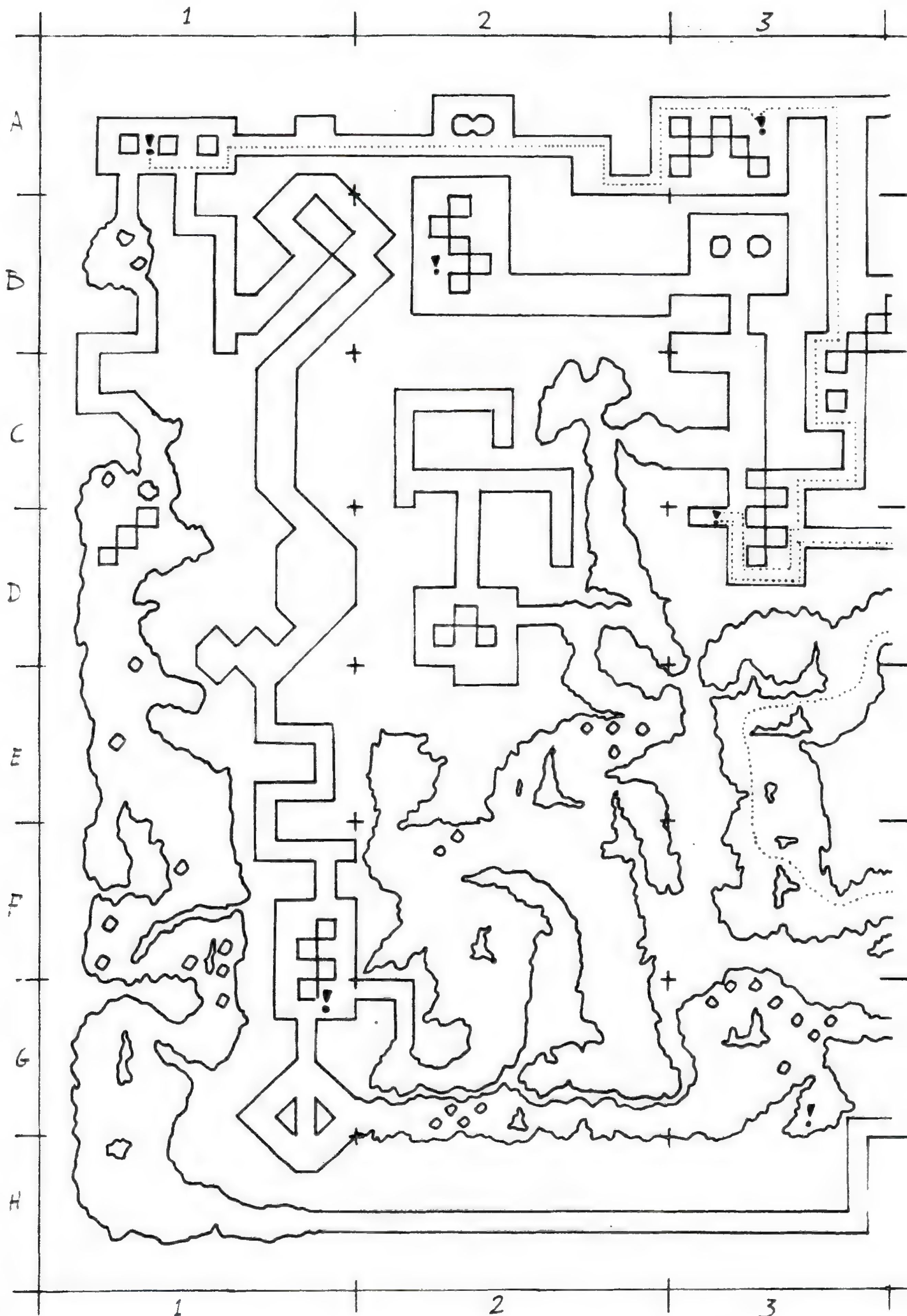
Je krijgt 100.000 find, maximum power en alle items door deze code:

638WJD2D2G
R7IKVAWYTK

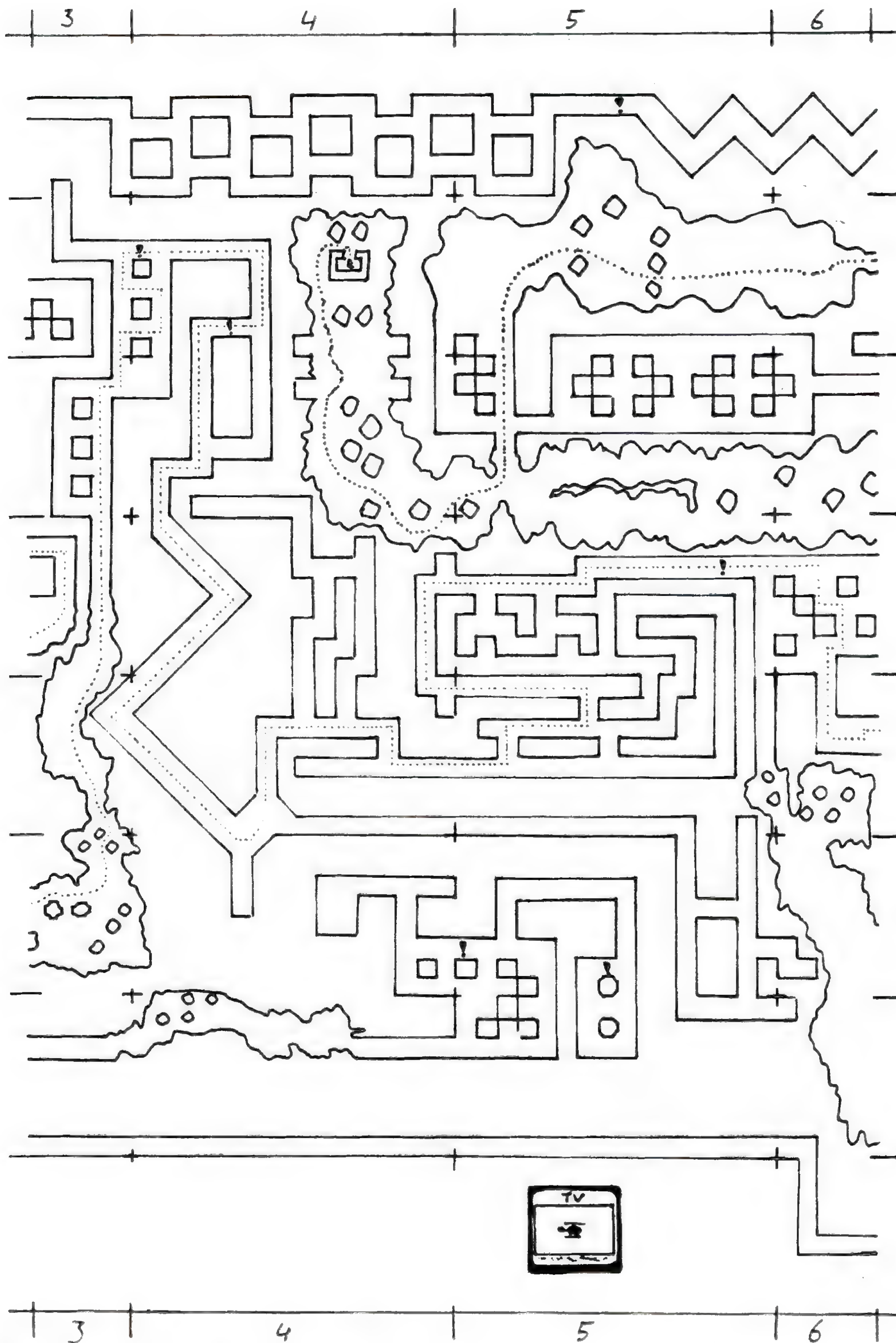
Eindeloos

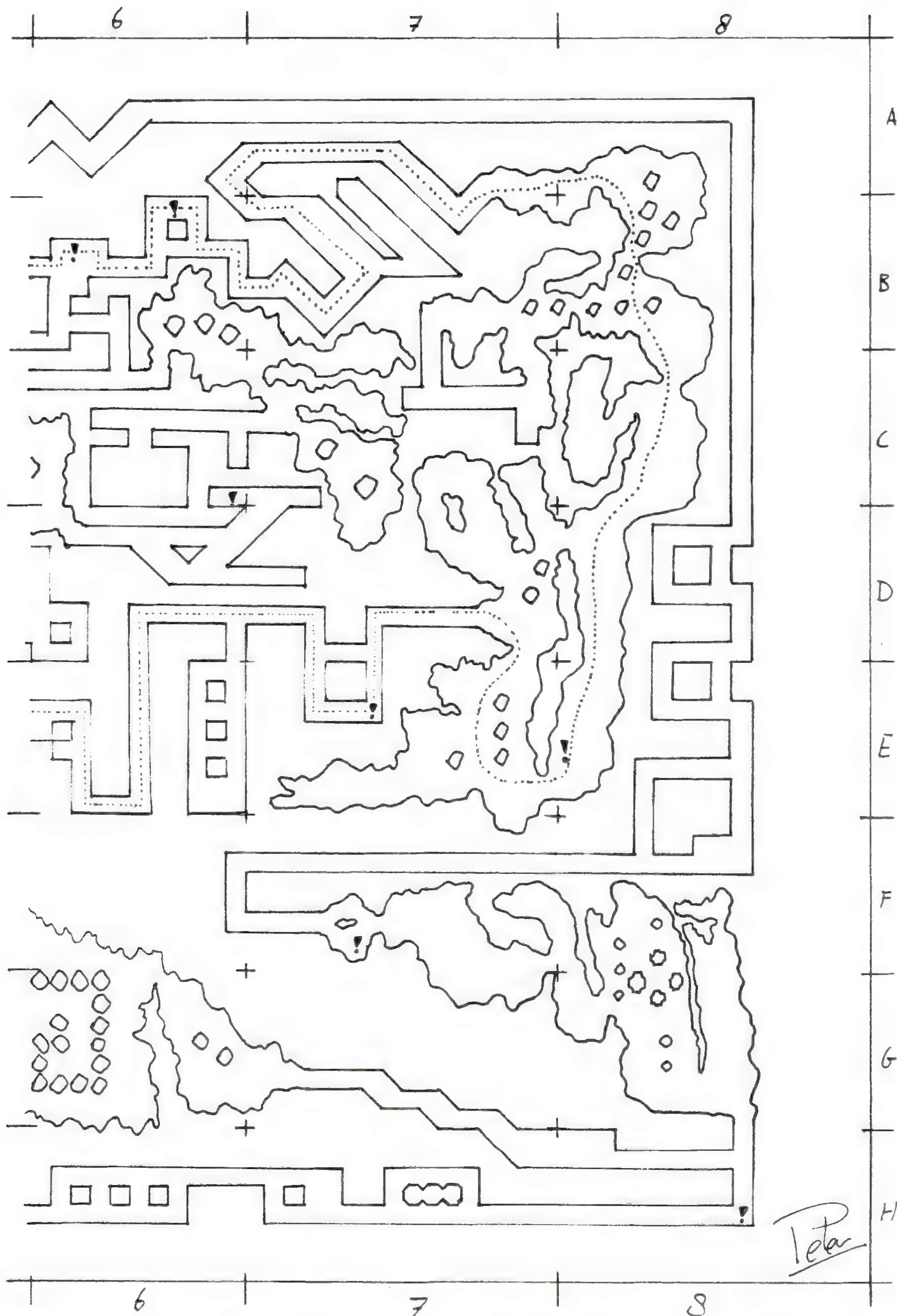
Verklaring van de kaart

- De weg die je moet afleggen is op de kaart met een stippellijntje aangegeven.
- De vakken die op de kaart zijn aangegeven zijn gebaseerd op de kleurveranderingen die het veld ondergaat als je het spel speelt. Je begint dus in vak A1 en stopt in B4.
- Je moet altijd een uitroepteken "pakken" als je daar langs komt.
- De scrollbanen, energiedraden e.d. zijn niet op de kaart aangegeven. Daarvoor zal je zelf moeten oppassen. Ook de horizontale en de vertikale tweeweg-scrollers moet je zelf opzoeken. Deze zijn echter altijd vlak bij een scrollbaan. Er blijft dus nog altijd iets over om zelf uit te puzzelen.
- Als je bij het eind van het spel bent dan moet je op het hartje gaan staan en schieten. Nu pas is het spel afgelopen.
- Onderaan de kaart is aangegeven hoe groot het gedeelte van het spel is dat je op de monitor ziet.
- Veel succes met het oplossen van dit spel.



1
2
3
A
B
C
D
E
F
G
H
1
2
3


3
4
5
6
TV
3
4
5
6


6
7
8
A
B
C
D
E
F
G
H
Peter
6
7
8

Xanadu (Dragonslayer 2)

Taktiek

De bedoeling van het spel is om aan het eind van het spel zo sterk te zijn dat je het grote boss monster KING DRAGON kunt verslaan. Hiervoor zul je moeten trainen en zul je ervaring met diverse wapens moeten opdoen. Dit zijn zowel magische als gewone wapens. In de loop van het spel zul je diverse items vinden die je op diverse punten sterker maken. Zo zorgt een HAMMER voor +10 STR (kracht); een BIBLE voor +10 WIS (snelheid waarmee je dingen leert); een CRISTAL voor +10 MGR (magische weerstand). BOOTS zorgen voor +10 DEX (snelheid waarmee je de kistjes opent die achter blijven nadat je een vijand hebt verslagen). Je kunt hiervoor natuurlijk ook trainen.

Je kunt ook nog trainen voor INT (magische kracht); CHR (handelservaring) en AGL (gevechtssnelheid zodat je minder wordt geraakt). Verder vindt je MAGIC GLOVES (+10 wapenervaring); RODS (+10 magische wapenervaring) en MUSHROOMS (+ ??? max.hitpoints).
Om deze MUSHROOMS draait eigenlijk het hele spel. Kom je namelijk al spelend een MUSHROOM tegen zul je hem moeten laten liggen. Pas als je de twee MASTER titels hebt ga je ze pakken zodat nu het dubbele aantal hitpoints wordt bijgeteld voor 1 MUSHROOM. Op deze manier wordt het makkelijker om KING DRAGON te verslaan. Je moet wel zorgen dat je magische ervaring op het eind ongeveer 1.300.000 bedraagt anders krijg je de MASTER titel voor magic niet.

De titels ga je bij de koning halen en niet in een TEMPLE omdat, als je ze bij de koning gaat halen, je van hem CST-munten krijgt waarmee je kunt gaan trainen. Zo kun je zelf uitmaken waarvoor je gaat trainen, wat bij een TEMPLE niet kan. In het hele spel zijn (net als in DRAGONSLAYER 4) vier kronen te vinden. Deze kronen heb je alle vier nodig om in level 10 de toren te kunnen betreden waarin zich natuurlijk de DRAGONS LAYER bevindt.

Besturing van het spel

Verreweg het gemakkelijkst is de besturing met de cursor toetsen omdat er nogal eens moeilijke capriolen uitgehaald moeten worden en omdat via het toetsenbord alle ander funkties zoals opvragen van status (S-toets); inventaris van wapens, magische wapens, harnassen, schilden en items (I-toets); pausering (ESC of F1-toets); saven en laden van tape (CTRL + T- toets) en gebruik van items (RETURN-toets) verlopen.

Start van het spel

Je gaat bij de koning naar binnen en je typt je naam in waarna de koning je 30 CST-munten geeft. Met deze munten kun je trainen. Maak de volgende verdeling: 4 * STR; 1 * INT; 3 * WDM; 6 * CHR; 3 * DEX; 7 * AGL en 6 * MGR. Loop dan naar beneden en laat je vallen. Loop naar links en laat je weer vallen. Dit herhaal je 11 keer. Je komt nu bij een trap. Ga deze af en loop naar links tot je bij een poort komt. Ga hier in en je komt in level 1.

Level 1

Koop direct voor 100 gold food bij de FOOD-shop zodat je niet telkens hoeft op te letten of je nog voldoende voedsel hebt. Als het op is merk je dit aan het veranderde achtergrond muziekje. Blijf bovenin zwerven en val alleen BEE GIANT; BAT en BOALISK aan omdat dit de zwakste tegenstanders zijn. Heb je 1000 gold verzamelt dan ga je je enige key gebruiken rechts van de lange rij winkels bijna onderin het veld. Koop bij de ARM-shop een PADDED MAIL. Trek deze aan middels de E-toets (equip w/m/a/s/i) en de A-toets (armor). Ga nu de shop weer binnen en verkoop de CLOTH. Je bent nu in staat om ARES; OCHRE; JELLY en SKELETON te verslaan. Heb je weer 1000 gold verzamelt dan ga je naar de SHIELD-shop waar je een LARGE SHIELD koopt. Verkoop de GLOVES. Je kunt nu ook GOBLIN aanvallen.

Als je alle tegenstanders behalve FIRE hebt verslagen zul je ongeveer 1400 gold hebben. Ga hiermee keys kopen bij de GILD-shop tot je er 15 hebt. Dat zijn er genoeg om de 4 torens te kunnen uitspelen. Ga nu naar de lange toren bovenin het veld. Laat in deze en de andere torens al je MAGIC GLOVES liggen. Die vormen namelijk een voorraad. D.w.z. als we de DRAGONSLAYER hebben gaan we ze pakken.

De DRAGONSLAYER is namelijk een erg zwak wapen als we er gewone tegenstanders mee aanvallen. Als we nu de wapenervaring met de DRAGONSLAYER d.m.v. deze MAGIC GLOVES verhogen kun je er nog steeds geen gewone vijanden mee verslaan maar wordt het wel makkelijker om KING DRAGON te verslaan.

Als je de toren uitgespeeld hebt ga je op zoek naar de smalle kloof. Laat je hier invallen en je zult langs een uitgang komen die je terugvoert naar het doolhof. Hier is een en ander veranderd. Je kunt nu direct terug naar de koning en er is een ITEM-shop bijna bovenaan rechts gekomen. Ga hier alle SPECTACLES en op 3 na alle lampen verkopen.

Ga nu terug naar level 1 en ga bij de SHIELD-shop de 2 SMALL SHIELDS verkopen. Je zult nu ongeveer 2000 gold hebben. Koop hiervoor bij de SCR-shop een DELUGE. Ga nu naar de toren die bewaakt wordt door FIRE. Vecht 3 keer met FIRE (loop even naar links voor een nieuwe). De vierde keer DELUGE gebruiken anders R.I.P. In deze toren vindt je een SHORT-SWORD. Speel ook de 2 andere torens uit. Ga hierna weer naar de ITEM-shop en verkoop daar alle SPECTACLES en op 4 na alle lampen. Ga nu weer naar level 1 waar je de 3 DAGGERS en de NEEDLE verkoopt. Ga nu bij de GILD-shop keys kopen tot je er 25 hebt. Nu is het tijd om naar de koning te gaan en daar 2 titels te halen. Ga met de 4 CST-munten trainen: 1 * STR; 1 * AGL en 2 * CHR. Als je op dit moment

4250 gold of meer hebt ga dan bij de ARM-shop een SCALE ARMOR kopen. Heb je niet genoeg ga dan naar level 2 via de ingang onder de HEAL-shop en verzamel daar genoeg gold om de SCALE ARMOR te kunnen kopen.

Level 2

Blijf in de buurt van de ingang en val alleen de GARBUG en de HOOD aan. Als je de SCALE ARMOR hebt kun je alles aanvallen behalve RAVEN.
Heb je weer 2200 gold verzamelt ga dan bij de WEP-shop een LONG SWORD kopen.

Pas op met de eerste en tweede SCOPION want die geven POISON als item. De eerste en tweede keer zul je dus de laatste tegenstander moeten doodschieten zodat je gold i.p.v. een item krijgt. Als je zo'n beetje alles verslagen hebt ga je de 2 normaal bereikbare torens uitspelen. Nu mag je wel de MAGIC GLOVES pakken. Heb je 8500 gold verzamelt dan ga je bij de ARM-shop een BANDED ARMOR kopen. Je kunt nu ook de RAVEN aanvallen.

Nu ga je op zoek naar de derde toren die bewaakt wordt door SIR GAWAINE. Deze toren bevindt zich bovenin het veld op een moeilijk te bereiken plaats. Om bij deze toren te komen zul je moeten 'klimmen' D.w.z. cursortoets boven vasthouden en snel achter elkaar op rechtse en linkse cursortoets drukken. Nadat je deze toren hebt uitgespeeld ga je terug naar level 1 en ga je naar de smalle kloof bovenin naast de INN en de FOOD-shop.

Ga op de trap tegen de linke muur van de smalle kloof staan en gebruik een MATTOCK. Ga door het gat naar de blauwe trap en laat je er doorheen vallen. Nu kun je de ingang gebruiken en je zult naar de laatste toren van level 2 gaan. Versla hier nog 4 keer de ASSASSIN BAGS en ga de toren uitspelen. Nu ga je naar een GILD-shop en koop je keys tot je er 10 hebt. Vervolgens ga je in level 1 BIG KRAKEN verslaan waarbij je een HAMMER verdient.

Nu ga je weer terug naar de koning en ga je 3 titels halen waardoor je weer 6 CST-munten krijgt.

Training: 2 * CHR; 1 * DEX; 1 * AGL en 2 * MGR.

Ga nu naar een WEP-shop en koop een LANCE. Dan ga je naar de ingang achter de 3 deuren en ga je via level 2 naar level 3 waar je THUNDERHERDER en LIZARD MAN aantreft die je beide 4 keer verslaat. Keer nu terug naar level 1 en volg nu de andere (lange) route naar level 3.

Level 3

Ga meteen de trap af en loop naar rechts tot je een trap met 2 deuren ernaast ziet. Maak de linkse deur open en volg de trappen. Op deze trappen zul je UINAL tegenkomen. Val die absoluut NIET aan want je krijgt dan KRM. Om deze CRIMINAL HITPOINTS weer op nul te krijgen kun je 2 dingen doen. Je kunt de computer resetten of je kunt POISON slikken waardoor er telkens een paar KRM-points afgaan. Uiteraard heeft resetten geen zin meer als er al is gesaved naar S-RAM doordat je een toren bent ingegaan. POISON slikken heeft geen zin meer als de KRM-points hoger staan dan ongeveer 40.

Er zit dan nog maar een ding op en dat is helemaal opnieuw beginnen. Deze KRM-points houden in dat je bij de koning en bij de TEMPLES geen titels meer kunt krijgen (TEMPLE closed).

Bij de toren gekomen moet je 4 keer met LIZARD MAN vechten. Hierna ga je de toren in, waar je in een kamer waarin ook UINAL zich bevindt, een +1 SMALL SHIELD kunt vinden. Om nu zonder risico die kamer te kunnen betreden moet je een CANDLE gebruiken waardoor je niet meer kunt vechten en dus de UINAL niet per ongeluk kunt doodsteken. Magic kun je nog wel gebruiken. Natuurlijk kun je een CANDLE ook buiten de toren gebruiken.

Ga nu alle andere vijanden verslaan. Met een aantal vijanden moet je oppassen omdat die POISON geven in het rode kistje.

Dit zijn: tweede THUNDERHERDER; eerste, derde, vierde LAMPHRY; tweede GLOOMWING en vierde SLUG. Als je alle vijanden hebt verslagen ga je de grote toren onderin het veld in. Hierna ga je naar boven en ga je de grote toren in. In deze toren zul je op het laatst een groot monster vinden. Deze bewaakt de eerste CROWN en een MUSHROOM. In het hele spel zijn (net als in DRAGONSLAYER 4) vier kronen te vinden. Deze kronen heb je alle vier nodig om de toren van level 10 in te kunnen waarin zich natuurlijk de DRAGONSLAYER en de sterkste uitrusting bevinden. Heb je ook deze toren uitgespeeld zul je ondertussen 3 BOTTLES hebben gekregen.

Deze BOTTLES hebben als je er een gebruikt invloed op je CHR (handelservaring). D.w.z. dat alles tijdelijk goedkoper is en dat is natuurlijk handig als je keys gaat kopen. Aangezien je voor de torens van level 4 zo'n 60 keys nodig hebt en die momenteel 450 gold per stuk kosten zul je 27.000 gold nodig hebben. Als je nu een BOTTLE gebruikt buiten de GILD-shop en dan naar binnen gaat zul je nog maar 300 GOLD hoeven te betalen voor een key.

Een simpel rekensommetje maakt duidelijk dat je nu nog maar 18.000 gold nodig hebt. Heb je op het einde van level 3 nog geen 18.000 gold dan zul je dus eerst naar level 4 moeten om het gold daar te verdienen. Heb je wel genoeg gold dan koop je ze meteen. Koop in level 3 alleen FOOD als het echt nodig is want in level 4 kun je meer dan genoeg FOOD verienen. Het is aan te bevelen om magic te gebruiken tegen vijanden die food opleveren zodat ook je magische ervaring toeneemt. Dat is echter niet voldoende om de 1.300.000 te halen.

Level 4

In level 4 kun je alle vijanden aanvallen behalve LILITH. Deze vijand veranderd telkens van plaats en is niet in een

keer dood te steken omdat je wapenervaring niet hoog genoeg is en op je schiet.

Om hem toch te kunnen verslaan moet je een DEMONS RING of een HOURGLAS gebruiken. LILITH verslaan is erg interessant omdat hij veel gold opbrengt zodat je snel 30.000 gold bij elkaar gespaard hebt. Heb je zoveel gold dan ga je (als je de keys al gekocht hebt) een FULL PLATE kopen bij de ARM-shop. Het is oppassen geblazen als je de volgende vijanden aanvalt omdat deze weer POISON als item geven. Eerste en derde USTILIGATOR; eerste ITZAMUNA en tweede en derde HORNET.

Als je niet weet met welke (eerste, tweede enz.) vijand je te maken hebt gebruik dan een SPECTACLE zodat je op het schermpje kunt zien wat voor item de vijand bij zich heeft. Speel nu de kleine torens die door LILITH bewaakt worden uit en ga daarna naar de grote toren bovenin.

Heb je al vechtend weer zo'n 19.000 gold verzamelt ga dan naar buiten en ga bij een WEP-shop een HALBERD kopen. Let nu wel op met LILITH want die kun je nu niet meer aanvallen omdat je wapenervaring veel te laag is. Ga dus eerst de zwakkere tegenstanders verslaan zodat je ervaring opdoet. Nadat je ook deze toren uitgespeeld hebt ga je alle overbodige uitrustingsstukken verkopen.

Met het gold kun je bijvoorbeeld bij de ITEM-shop een paar RED POTIONS kopen.

Maak niet al het gold op omdat je moet gaan sparen voor de DEATH. Dit is het sterkste magische wapen en het kost je na gebruik van een BOTTLE 150.000 gold.

Nu ga je terug naar de koning en haal je 3 titels. Training: 3 * INT; 1 * WDM en 2 * AGL. Om de ingang naar level 5 te vinden moet je schuin rechts omhoog gaan bij de ingang van de lange route naar level 4 en steeds rechts blijven gaan tot je tegen een gele muur staat. Als je nu omhoog beweegt zul je in de kloof worden geteleporteerd waar zich de ingang naar level 5 bevindt.

Level 5

In level 5 kun je alles aanvallen behalve MICONID omdat deze vijand een zeer sterke aanval heeft. Gebruik weer DEMONS RING of HOURGLAS om jezelf te beschermen. Pas op met de volgende vijanden omdat die alweer POISON opleveren: tweede STRIDER; eerste SNOWMAN; derde MIHSTU; vierde MICONID en vierde ACHAIERAI. In level 5 is een soort route te volgen. Versla alles in de buurt van de ingang en ga dan via de trap omhoog. Versla hier ook alles en loop naar rechts. Ga de trap af naar beneden langs de gele muur en gebruik een MATTOCK om het blauwe stukje muur dat in de gele muur zit weg te hakken.

Hier zie je ook een STOROPER die je alleen vliegend kunt aanvallen. Gebruik voor dit doel WINGED BOOTS. Handel wel heel erg snel want je ervaring met deze WINGED BOOTS is nog erg laag zodat je maar net de tijd krijgt om 2 keer aan te vallen. Dat is echter voldoende om het ELIXER te krijgen.

Ga nu weer omhoog en loop naar rechts. Hier vindt je een MUDMAN. Versla deze 4 keer en laat je dan door het blauwe trapje vallen. Stuur niet meteen de eerste inham in maar val een klein stukje door. Je komt nu bij een toren. Hier ga je naar binnen en je zult in een kamer het +2 LARGE SHIELD vinden bewaakt door MICONID.

Nadat je deze toren uitgespeeld hebt laat je je weer iets verder vallen (liefst inham voor inham) todat je bij de inham komt waar zich een aantal blauwe trapjes bevinden. Loop hier doorheen naar beneden en je zult weer bij een toren komen.

Nadat je ook deze toren uitgespeeld hebt neem je de meest linkse trap omhoog waar je nog een STOROPER vindt. Verlaat het doolhof via een gevecht met ACHAIERAI. Op deze manier kun je door blauwe trappen heen komen. Gebruik in ieder geval geen MANTLE om ergens doorheen te komen omdat je die nog heel hard nodig hebt in level 8, 9 en 10.

'Klim' nu 1 inham omhoog en verlaat het gele gedeelte via het weggehakte stuk muur. Als je echt vast zit is resetten de enige mogelijkheid. Je begint dan op de laatst gesavede positie. Als je op die positie ook vastzit dan zul je toch een MANTLE moeten gebruiken. Koop dan later in het spel bij de ITEM-shop weer een MANTLE wat je echter altijd meer dan 10.000 gold kost.

Bij de ITEM-shop wordt namelijk altijd een prijs gevraagd die gelijk is aan de hoeveelheid gold dat je op dat moment bezit (als dit tenminste meer is dan 10.000 gold). Loop nu boven gekomen weer naar rechts en laat je weer door de trap vallen. Stuur nu echter wel meteen naar links zodat je in de eerste inham komt. Loop hier schuin door de blauwe trap en je zult bij MICONID komen die een hele rij shops bewaakt. Hier kun je je overbodige uitrustingsstukken verkopen. Je kunt er weer uitkomen door een stukje muur weg te hakken waarna je via de bekende weg weer boven kunt komen.

Loop nu naar links en over de blauwe trappen heen totdat je door een gat in de vloer valt. Hier zijn nog een paar vijanden die je kunt verslaan. Onderaan gekomen zul je bij de grote toren staan. Hier ga je nog niet in. Om weer boven te komen zul je moeten springen. Ja, je kunt die afstand echt overbruggen.

Volg deze procedure nogmaals om alle vijanden te verslaan. Loop boven gekomen naar rechts en hak in het blauwe gedeelte tussen de twee gele gedeeltes in een gat. Ga hier doorheen en laat je vervolgens ook door de blauw trappen vallen.

Je zult nu bij de verborgen toren komen. Speel deze uit en loop rond zodat je boven weer door het gat kunt vallen. Ga nu via de trappen naar links zodat je daar nog een ACHAIERAI kunt verslaan. Nu ga je de grote toren in waar je weer een groot monster vindt die de tweede CROWN bewaakt. Ook zul je 2 MUSHROOMS vinden

die je echter rustig laat liggen. Als het goed is zul je nu meer dan 150.000 gold hebben zodat je de DEATH kunt gaan kopen. Verkoop de DELUGE en de POISON.

Nu ga je keys kopen totdat je er 45 hebt en kun je van het eventueel resterende gold nog wat RED POTIONS gaan kopen bij de ITEM-shop. Ga terug naar de koning en ga 3 titels halen. Training: 1 * STR; 1 * INT; 1 * WDM; 1 * DEX; 1 * AGL en 1 * MGR. Ga nu naar level 6. Gebruik voor dit doel niet de twee ingangen die vlak naast elkaar liggen maar laat je bovenin links weer door het gat vallen en struur meteen naar links. Je komt nu in de inham waar je 9 MATTOCKS nodig hebt om de MUDMAN die de ingang naar level 6 bewaakt te bereiken.

Level 6

In level 6 kun je alle vijanden aanvallen maar pas op met de eerste ASCOMOID want die geeft POISON als item. Het is makkelijk als je her en der eens wat gaatjes hakt zodat je niet telkens hoeft om te lopen. Om terug te kunnen komen bij de ingang zul je ook een gat moeten maken. Ook bovenin, nadat je de blauwe trappen hebt beklommen, kun je als je de eerste trap naar beneden neemt ergens een gat hakken op een plaats waar een stukje druipsteen ontbreekt. Via dit gat kun je dan gemakkelijk bij de grote toren komen.

Je kunt in level 6 twee torens in waar je veel speciale items zoals BOOTS, HAMMER, BIBLE en CRISTAL kunt vinden. Ook vindt je veel uitrustingsstukken. Nieuw in level 6 is dat je nu ook kamers tegen komt waar je wel in kan maar niet via dezelfde weg weer kunt verlaten. Je loopt dan door een muur heen. Heb je alle vijanden verslagen en ook de 2 torens uitgespeeld dan ga je je overbodige uitrustingsstukken verkopen. Je zult nu ongeveer 150.000 gold hebben waarmee je na gebruik van een BOTTLE keys gaat kopen. Koop het maximum aantal (200 stuks) zodat je niet meer hoeft op te letten hoeveel je er nog hebt. Koop voor het resterende gold wat FOOD en RED POTION.

Nu ga je naar de koning en haal je 8 titels

Training: 2 * STR; 5 * INT; 3 * WIS; 2 * DEX; 3 * AGL en 1 * MGR. Ga nu naar level 7.

Level 7

Vanaf level 7 wordt het spel een stuk moeilijker door het veelvuldig voorkomen van hele rijen blauwe trappen en natuurlijk ook door de sterkere vijanden.

In level 7 zal je ook veelvuldig heen en weer worden geteleporteerd. Door nu meteen bij de ingang een BLACK ONYX te gebruiken gaan we door naar level 8. In level 8 ga je via allerlei trappen naar boven en zoek je naar de twee ingangen van level 9

Je neemt nu de ingang die achter de deuren ligt en dus niet degene waar je eerst nog twee stukken vloer moet weghakken. In level 9 aangekomen loop je naar links en laat je je in het midden (waar geen druipstenen zitten) door de blauwe trappen vallen. Loop nu naar links en je zult onder een toren uitkomen die bewaakt wordt door VOLT. Gebruik voordat je de deur opent eerst WINGED BOOTS en daarna DEMONS RING. Ontwijk het gevecht met VOLT en ga de toren in.

In de toren moet je er voor zorgen dat je geen enkele vijand helemaal verslaat omdat dan de gebruikstijd van de DEMONS RING terugloopt. Je gaat nu in het donker op zoek naar de sterke uitrustingsstukken. Als een GARLERDUHR de doorgang verspert zul je hem moeten doodschieten. Je zult in deze toren het MURASAMEBLADE; +5 LARGE SHIELD en +2 RING MAIL vinden.

Als je deze dingen hebt gevonden ga je meteen weer terug naar level 7. Gebruik eventueel een FIRE CRISTAL juist onder het gat naar de toren.

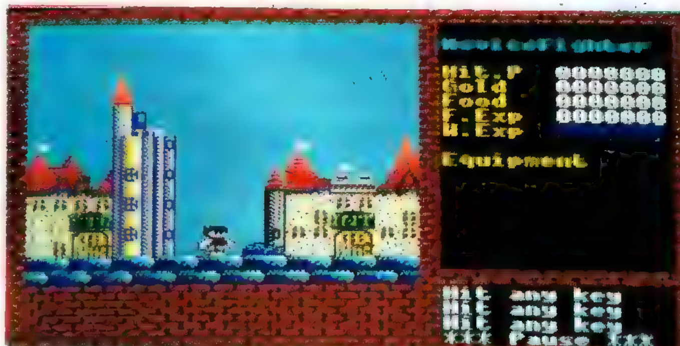
In level 7 ga je nu alle vijanden verslaan. Pas op met NEREID want die levert je KRM op !!! Als je zo'n beetje alles verslagen hebt ga je de toren in. In deze toren zul je de derde BIBLE van dit level vinden alsmede een MUSHROOM en de derde CROWN

De Toren is bijna helemaal leeg en is vol met enkelzijdige doorgangen. Zulke doorgangen moet je niet gebruiken want je zult dan zeker de weg kwijt raken. Volg de route die aangegeven is op de tekening.

Buiten gekomen ga je weer alle overbodige dingen verkopen en ga je van het gold FOOD en RED POTION kopen. Zorg dat je iets meer dan 10.000 gold overhoudt zodat je een MANTLE kunt kopen.

Nu ga je terug naar de koning en haal je alle titels die je kunt krijgen. Training: ? * STR en ? * INT

Ga nu naar level 8.





Level 8

In level 8 kun je alle vijanden aanvallen maar pas op met GIANT FIRE want die is nogal sterk. Pas ook op met derde SAMBLING want die geeft POISON als item.

De enige vijand die je niet moet aanvallen is CAMAZOTZ omdat die een MUSHROOM geeft als item. Kijk ook eens hoe het gesteld is met je magische ervaring. Is deze nog laag (minder dan 600.000) dan zul je vanaf nu toch echt meer moeten gaan schieten. Hetzelfde geldt natuurlijk ook als je vecht ervaring nog laag is. Door WYVERYN te verslaan kun je 3 keer een ELIXER verdienen.

Ga nu naar de eerste toren. Vanaf de ingang rechts de trappen op en op de splitsing schuin rechts omhoog en dan naar rechts. In deze toren moet je een MANTLE gebruiken op de op de tekening aangegeven plaats omdat je anders deze toren niet meer kunt verlaten.

Je zult nu ook de tweede toren hebben uitgespeeld.

Het gedeelte met de SPECTATORS was de kleine toren helemaal bovenin. De derde toren bevindt zich rechts beneden de ingang naar level 9. Heb je ook deze toren uitgespeeld ga dan je overbodige spullen weer verkopen en ga naar de ITEM-shop waar je eventueel weer RED POTION koopt. Houdt weer meer dan 10.000 gold over zodat je een MANTLE kunt kopen. Ga weer naar de koning en haal alle titels die je kunt krijgen.

Training:? * STR; ? * INT; ? * AGL en ? * MGR. Ga nu weer terug naar level 8.

Level 9

Ga in level 8 vanaf de ingang naar links en loop door totdat je onder een nep-toren komt te staan. Gebruik hier een BLACK ONYX en je zult bij de verborgen toren van level 9 uitkomen. In deze toren zul je het grote boss monster KINGDRAGON vinden. Ook zul je in deze toren de vierde CROWN vinden zodat het nu mogelijk is om in level 10 de grote toren binnen te gaan. Ga buiten op dezelfde plaats staan als waar je tevoorschijn kwam en gebruik weer een BLACK ONYX. Je zult nu in level 10 komen in een soort geheime gang. Loop hier naar links ga de trap op en laat je onder de uitgang naar level 9 in de kloof vallen. Je zult naar boven geteleporteerd worden. Laat je iets doorvallen en stuur dan links op een plateau. Laat je links er weer afvallen en je zult uiteindelijk in een klein kloofje vallen. Rechts van die kloofjes zitten twee blauwe trappen boven elkaar. Ga hier heen en je zult in het spiraal-doolhof kunnen komen.

In dit doolhof zul je de grote toren vinden waarin zich de sterkste uitrusting en natuurlijk de DRAGONSLAYER bevindt.

Op de tekening kun je zien waar die dingen zich bevinden en kun je uitpluizen hoe je er kunt komen.

Val voordat je de toren in gaat eerst nog de SALAMANDER aan omdat deze een MANTLE en een CRISTAL als item geeft. Val de COPPER DRAGONS buiten maar ook binnen de toren NIET aan omdat ze soms een MUSHROOM als item geven. Gebruik tegen de grote monsters die je tegenkomt altijd magic zodat je INT omhoog gaat !!!

Heb je de spullen in je bezit ga dan naar de koning en ga daar je MASTER-titels halen. Krijg je een van de titels niet dan heb je hiervoor te weinig ervaring.

Ga dan naar level 9 en probeer daar genoeg ervaring op te doen. Krijg je de melding CLOSED dan zul je in level 10 de SYLP hebben aangevallen.

De gevolgen van KRM ken je zo langzamerhand wel. HELEMAAL OVERNIEUW BEGINNEN DUS !!!

Training: ? * STR; ? * INT; ? * AGL en ? * MGR.

Nu ga je eerst met de DRAGONSLAYER in de hand alle MAGIC GLOVES pakken in level 1.

Heb je de twee MASTER-titels dan ga je de MUSHROOMS pakken die je hebt laten liggen in: level 3 grote toren bovenin (1); level 5 grote toren (2) en in level 7 in de toren (1). Daarna ga je in level 8 alle CAMAZOTZ aanvallen wat je 3 MUSHROOMS oplevert. Daarna ga je naar level 10 via de bekende weg.

Level 10

In level 10 val je de SYLP dus absoluut NIET aan!!!

Buiten de toren val je de COPPER DRAGONS aan wat je in totaal 4 MUSHROOMS oplevert. In de toren kun je in de kamer waar het +7 LARGE SHIELD lag ook nog een MUSHROOM pakken en kun je er nog 4 verdienen door de COPPER DRAGONS te verslaan.

Als je alle MUSHROOMS hebt gepakt zal je MAX. HIT-POINTS op 3.761.300 staan. Gebruik 2 FIRE CRISTALS om terug te komen in level 8 en gebruik onderaan weer een BLACK ONYX.

Selecteer de DRAGONSLAYER en ga de toren in. Probeer nu KINGDRAGON te verslaan.

Het verslaan van KING DRAGON vereist een bepaalde techniek. Zodra de aanval start ga je op en neer springen net zolang tot hij bij je is en ook op en neer gaat springen. Val hem nu midden in je vlucht aan en drijf hem al vliegend achteruit tot voorbij de deur.

Herhaal dit 2 of 3 keer en hij zal in het zand bijten. Nu zal de deur opengaan en volgt er nog een leuk plaatje en de namen van de makers. Persoonlijk vindt ik het muziekje leuker dan het vrij povere plaatje.

Diverse fighter en magician titels

Fighter	Magician
Novice fighter	Novice wizard
Aspirant	Initiate
Battler	Trickster
Fighter	Prestidigator
Adept	Evoker
Chevalier	Conjurer
Veteran	Theurgist
Warrior	Thaumaturgist
Swordsman	Magician
Hero	Phantasmist
Swashbuckler	Enchanter
Myrmidon	Warlock
Champion	Sorcerer
Super hero	Necromancer
Paladin	Illusionist
Lord	Wizard lv.15
Masterlord	--------

Betekenis en eigenschappen van de wapens

STR	gebruik van wapens
INT	gebruik van magische wapens
WIS	langer gebruik van wapens
DEX	sneller openen van de kistjes
AGL	sneller lopen
CHR	hoe meer hoe goedkopor alles wordt
MGR	meer weerstand voor vijandelijke magie

Items niet te koop, alleen te vinden

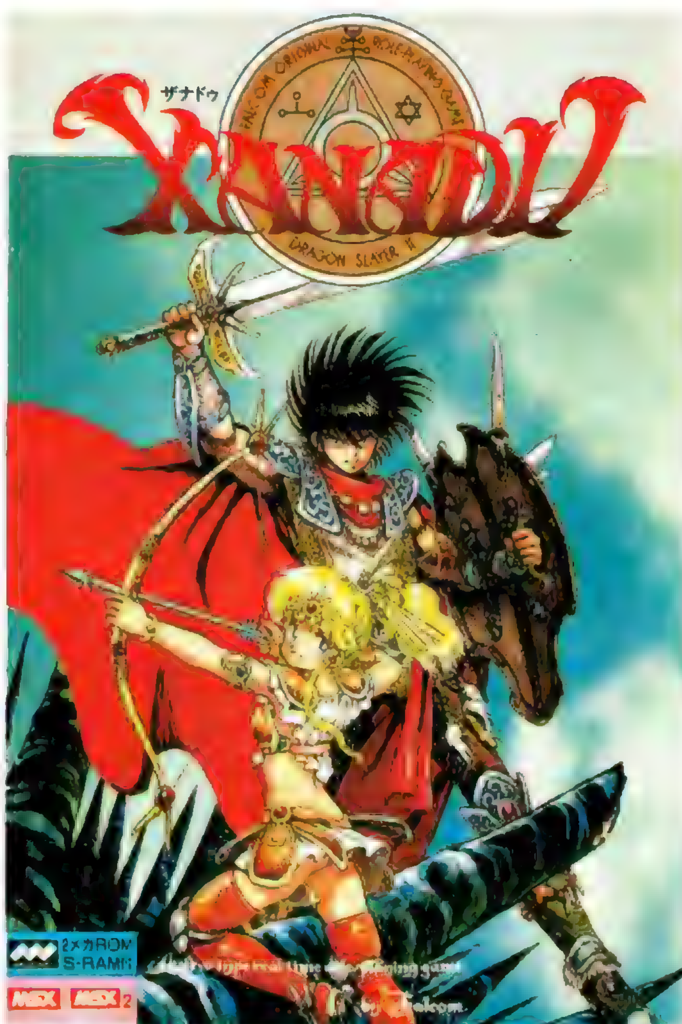
Red gloves	Exp met wapens gaat omhoog. Hoe meer red gloves hoe zwaarder de klap die je uitdeelt.
Rod	Exp met magische wapens gaat omhoog.
Key	Eenmalig gebruik bij openen van deuren
Elexir	Extra leven
Blue potion	Vergif, afblijven!
Bible	WIS gaat omhoog
Mushroom	Hitpoints gaan omhoog
Hammer	STR gaat omhoog
Boots	DEX gaat omhoog
Crystal	MGR gaat omhoog

Items te koop of te vinden

Spectacles	je weet wat er in het laatste rode kistje zit
Red potion	deel van je leven terug
Lamp	maakt de kamers van de torens zichtbaar
Black onyx	je gaat een level omhoog
Fire crystal	je gaat een level omlaag
Mattock	graaft vertikaal naar onder, of links-, rechtsonder
Hourglass	zet de tijd stil
Winged boots	je kunt vliegen
Mantle	je gaat dwars door muren
Demon ring	onschendbaar, je kunt zelf wapen of magie gebruiken
Balance	alle kistjes gaan automatisch open
Pendant	in de torens gaan meerdere deuren tegelijk open
Candle	onschendbaar bij wapens, je kunt zelf alleen magische wapen gebruiken
Ruby	je STR gaat even omhoog
Brown potion	je INT gaat even omhoog
Mirror	je AGL gaat even omhoog
Bottle	je CHR gaat even om hoog

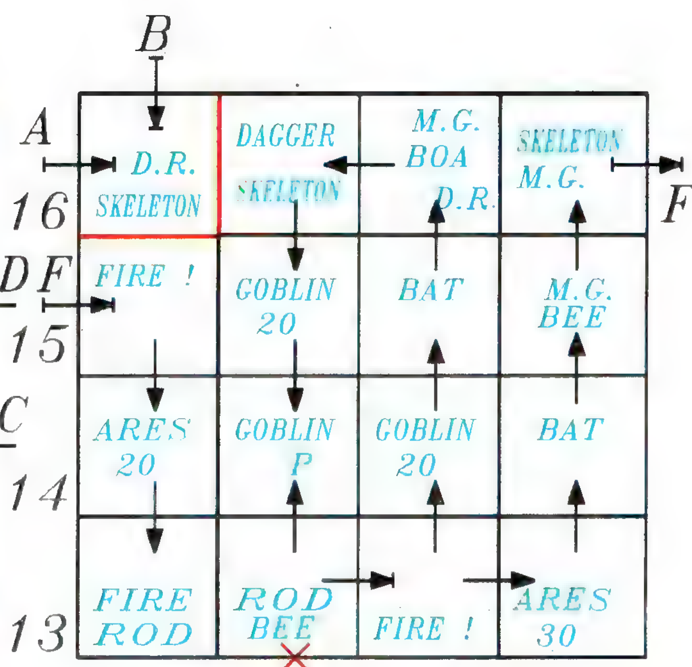
Met deze uitleg en de tekeningen van de torens moet het mogelijk zijn om het spel binnen 2 weken uit te spelen mits je geen KRM-points oploopt.

Veel succes toegewenst.



	1	2	3	4
12	FIRE !	MANTLE BOA	BOA	MANTLE SKELETON
11	M.G. SKELETON	DAGGER SKELETON	FIRE !	FIRE !
10	BOA D.R. M.G.	SKELETON	SKELETON	SKELETON
9	NEEDLE FIRE !		FIRE !	MANTLE D.R.M.G. FIRE !
8	M.G. ROD JELLY	BAT	BIGKRAKEN	FIRE !
7	ARES 20	BEE	GOBLIN SMALLSHIELD	MANTLE ARES 20
6	FIRE !	GOBLIN 20	FIRE !	BOA M.G.
5	BOA SMALLSHIELD	ARES 20	JELLY	BOA SHORTSWORD
4	BEE ROD M.G.	FIRE ! ROD	M.G. BOA	BOA
3	BEE	ROD GOBLIN	ROD SKELETON	ARES 30
2	BEE	FIRE ! ROD	BAT	FIRE !
1	BOA	ARES 30XM.G.	FIRE !	FIRE !

A B C D E



LEVEL 1

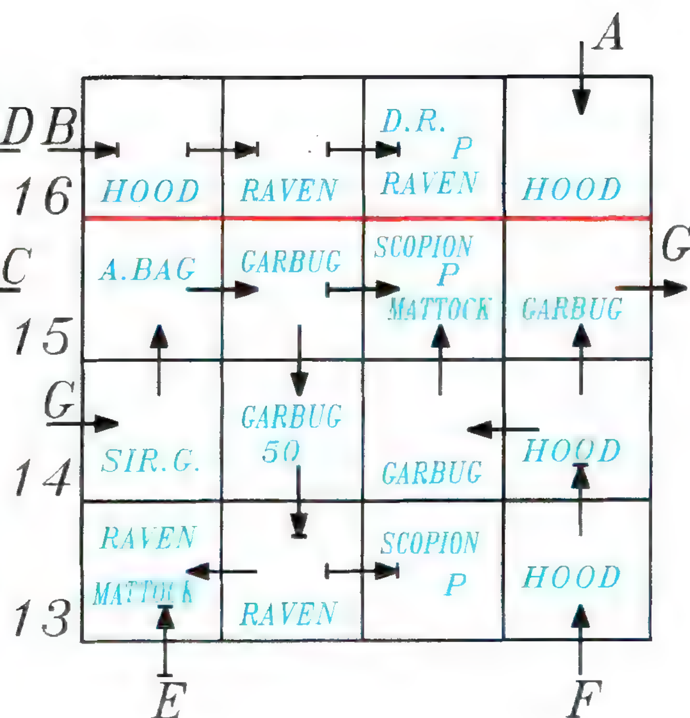
Start:
2,1 = Toren bewaakt door fire
2,5 = Lange toren bovenin
1,9 = Brede toren onderin
2,13 = Kleine toren onderin

Groot monster 3,8 is Big kraken
Hitpoints = 20.000
Magic gloves: 12
Rod: 9
Totaal keys: 15

XANADU DRAGONSLAYER 2

Kees Verwaert

	1	2	3	4
12	KRAKEN 200	A.BAG	GARBUG 70 D.R. P	KRAKEN
11	GARBUG 50	GARBUG 50	KRAKEN	RAVEN
10	KRAKEN	KRAKEN MATTOCK	SIR.G.	RAVEN
9	A.BAG	GARBUG	RAVEN	KRAKEN 200
8	GARBUG D.R. P	MATTOCK F.C. HOOD	KRAKEN	RAVEN
7	RAVEN	HOOD	RAVEN	RAVEN
6	SIR.G 100	KRAKEN	A.BAG	HOOD
5	A.BAG	HOOD	A.BAG	2X MATTOCK P
4	RAVEN	RAVEN MATTOCK	HOOD	MATTOCK KRAKEN P
3	CAVE.F.	HOOD	GARBUG 70 D.R.	MATTOCK KRAKEN
2	KRAKEN	HOOD	HOOD	
1	KRAKEN 200	HOOD	RAVEN	KRAKEN



LEVEL 2

Start:
2,1 = Normaal bereikbare toren
2,5 = Grote toren via kloof level 1
3,9 = Normaal bereikbare kleine toren
2,12 = Kleine toren bovenin via ladder

Totaal keys: 19

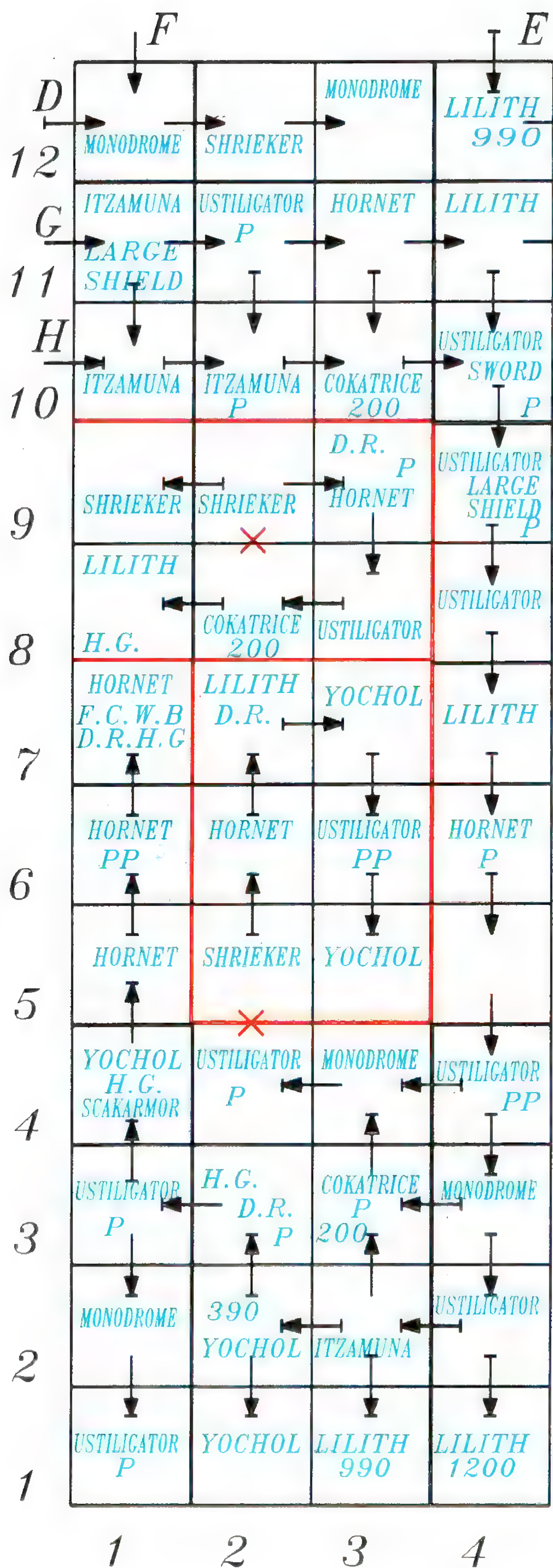
LANPHRY
GRIMLOCK
LANPHRY P
UNIAL SMALLSHIELD
P
THUNDER HERDER 50 P
BEHOLDER
GLOONWING
THUNDER HERDER
BEHOLDER 150
P
2XH.G. 2XD.P.
W.B.
THUNDER HERDER
P
THUNDER HERDER 50
UNIAL F.C. 2XH.G.
HAMMER
SLUG
KRAKEN GIANT 1(CROWN) MUSHROOM
GRINLOCK 80

SLUG SMALLSHIELD
GRIMLOCK 80
P
BEHOLDER 50 P
LIZARD MAN

LEVEL 3

Start:
2,13 = Grote toren onderin
2,9 = Kleine toren onderin
2,1 = Grote toren bovenin

Groot monster 4,2 is Kraken giant
Hitpoints: 50.000
Totaal keys: 0



G 16	COKATRICE	YOCHOL	YOCHOL 390	USTILIGATOR P	A
H A 15	SHRIEKER	MONODROME	USTILIGATOR P	SHRIEKER	B
B 14	ITZAMUNA	SHRIEKER	USTILIGATOR P	YOCHOL	C
C 13	MONODROME	ITZAMUNA P	ITZAMUNA	SHRIEKER	D

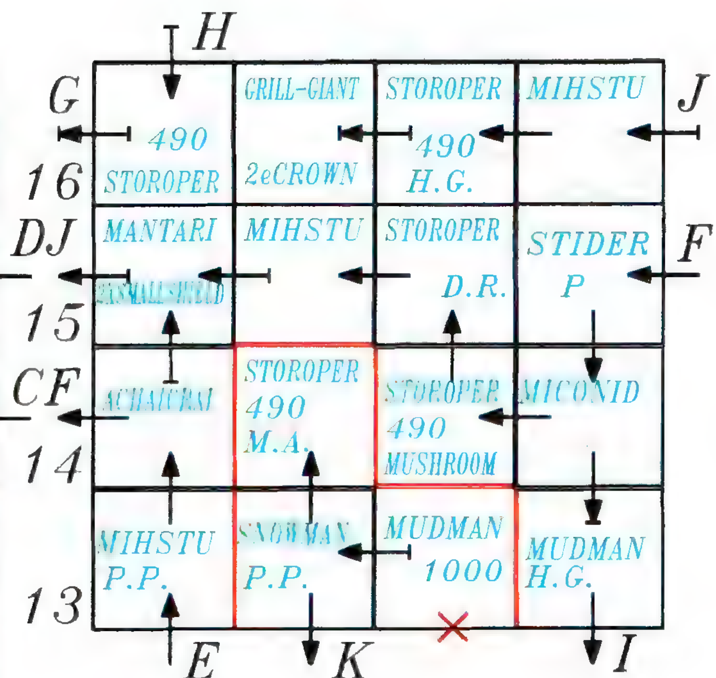
LEVEL 4

Start:
2,5 = Kleine toren rechts
2,9 = Kleine toren links
2,13 = Grote toren bovenin

Totaal keys: 56

	1	2	3	4
12	MICONID P	MIHSTU	MICONID 2XSMALLSHIELD	MUDMAN 1000 D.R.
11	MANTARI	MANTARI D.R.	STIDER N.A.	MUDMAN
10	STIDER 1500	MICONID P	MIHSTU POISON	STOROPER 490 H.G.
9	HAMMER SNOWMAN	MIHSTU P	STOROPER 490	STOROPER 490 W.B.
8	MUSHROOM STOROPER	STOROPER 490	MICONID F.C.	MANTARI
7	ACHAICRAI 1100	STIDER	SNOWMAN	STOROPER LONGSWORD
6	MICONID BOOTS	ACHAICRAI H.G.	MICONID P	MUDMAN
5	MIHSTU	ACHAICRAI	MANTARI	MUDMAN
4	MIHSTU	STIDER	SNOWMAN	STOROPER
3	STOROPER	MIHSTU D.R.	MICONID BROAD SWORD	MIHSTU P
2	MICONID	SNOWMAN	MIHSTU	MICONID
1	STOROPER U.P.	STOROPER 490	MIHSTU	MANTARI

E K I D C B A DJ CF B A G H

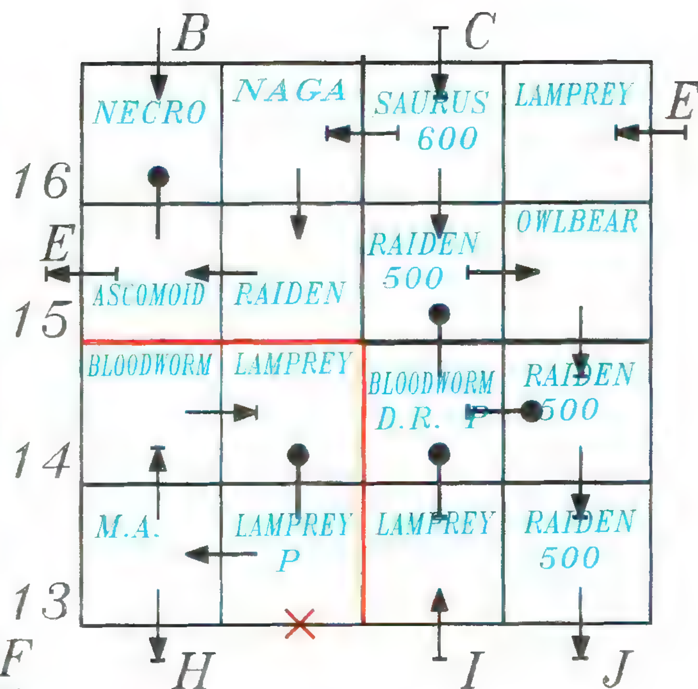


LEVEL 5

Start:
3,1 = Grote toren onderin
3,5 = Toren in doolhof
3,9 = Verborgen doolhof
3,13 = Toren onder Mudman

Groot monster 2,16 is Grell-Giant
Hitpoints = 100.000
Totaal keys: 21

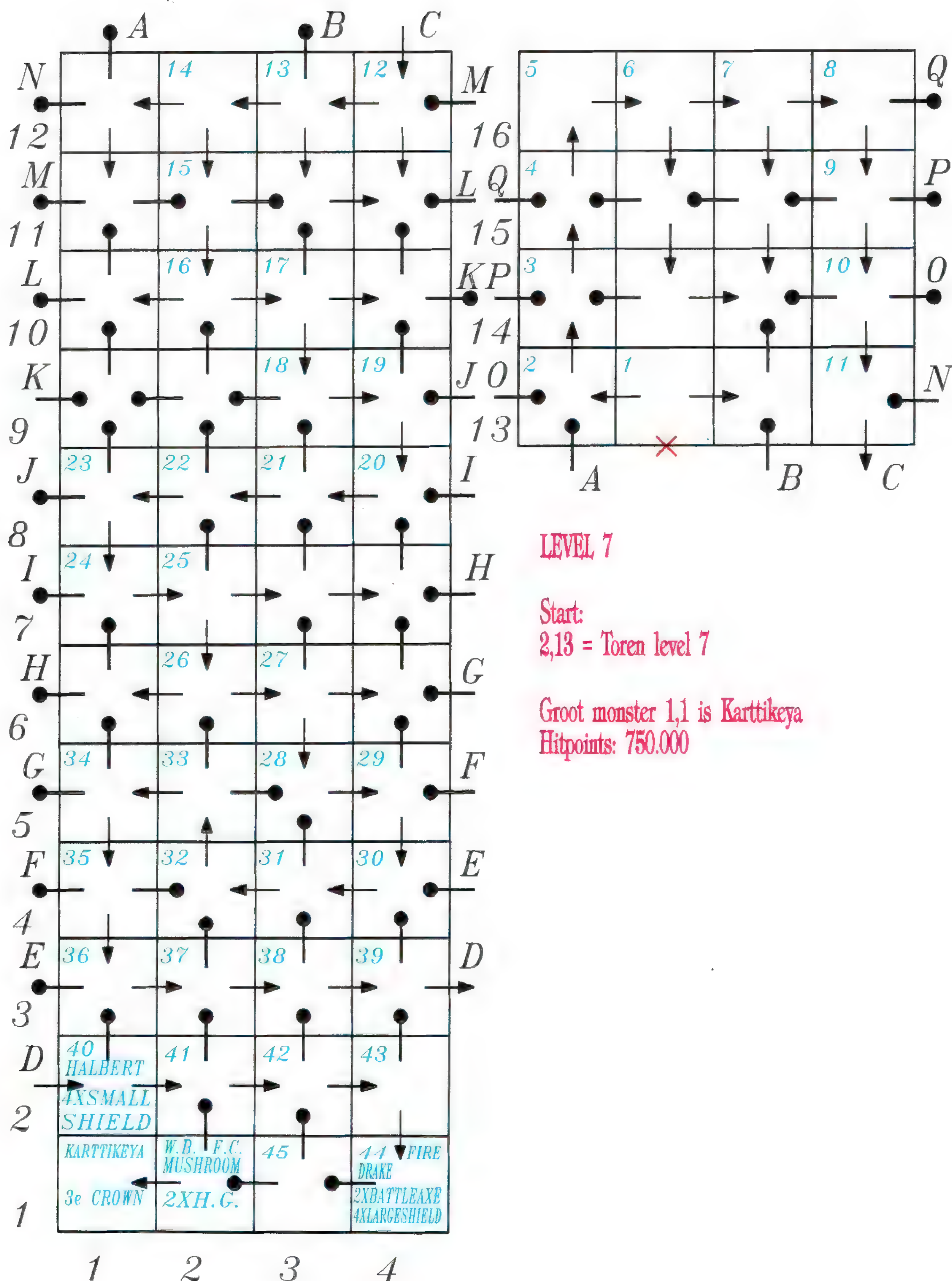
	1	2	3	4
12	BLOODWORM 800	SAURUS 600 BOOTS	SAURUS	BLOODWORM 800 U.P.
11	BLOODWORM	800 BLOODWORM	800 BLOODWORM	U.P. 800 BLOODWORM
10	LAMPREY	N.V.T.	N.V.T.	BLOODWORM
9	800 BLOODWORM	N.V.T.	N.V.T.	N.V.T.
8	RAIDEN 500	RAIDEN 500	SAURUS 600	NECRO
7	ASCOMOID P	MAGA CRISTAL LANCE 3X LS	W.B. F.C. NECRO	ASCOMOID P
6	OWLBEAR	GRELL-GIANT HANNER ELIXER M.A.	OWLBEAR	MAGA
5	LAMPREY	N.A. NECRO	OWLBEAR 7X HAND AXE	RAIDEN SMALLSHIELD N.A.+D.R.
4	OWLBEAR LANCE 3XLARGE SHIELD	MAGA	BLOODWORM H.G.	LAMPREY D.R. BIBLE P
3	NECRO	ASCOMOID	LAMPREY P	BLOODWORM
2	SAURUS 600	OWLBEAR	BLOODWORM	RAIDEN 500
1	SAURUS 600	BLOODWORM 800	SAURUS 600	OWLBEAR

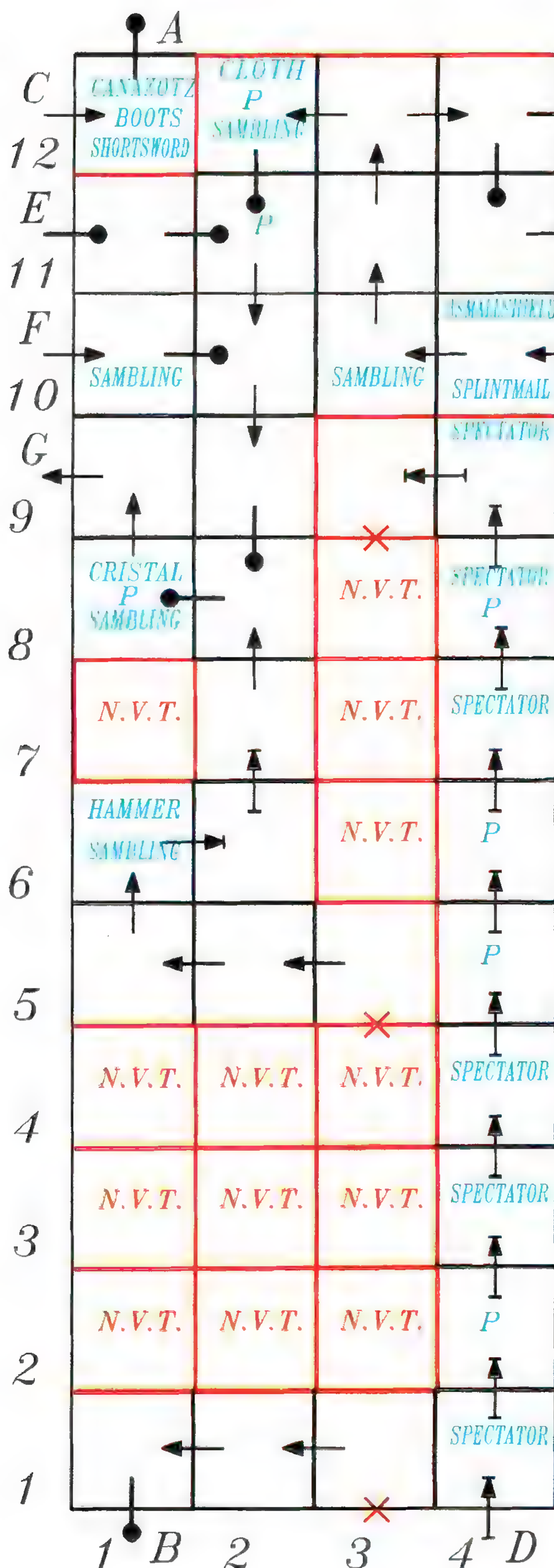


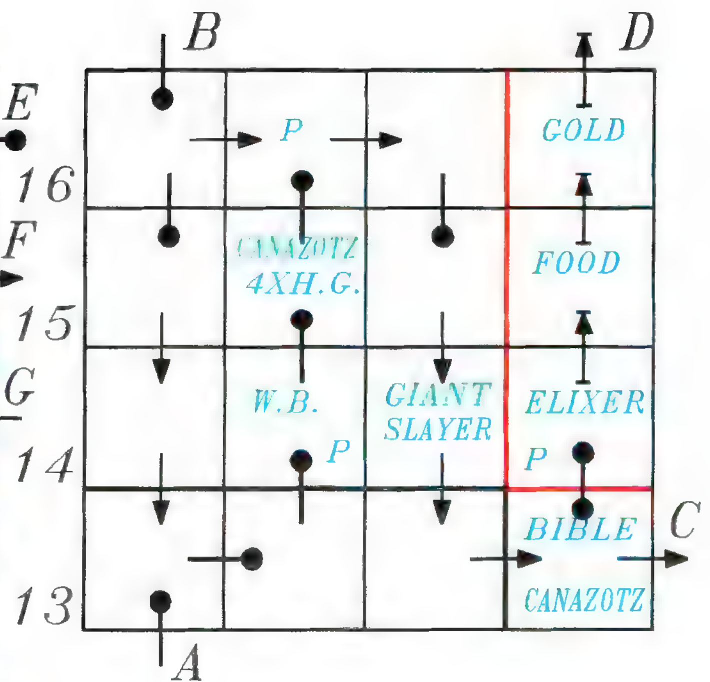
LEVEL 6

Start:
2,1 = Grote toren
2,13 = Kleine toren

Groot monster 2,6 is Grell-Giant
Hitpoints: 100.000
Totaal keys: 41

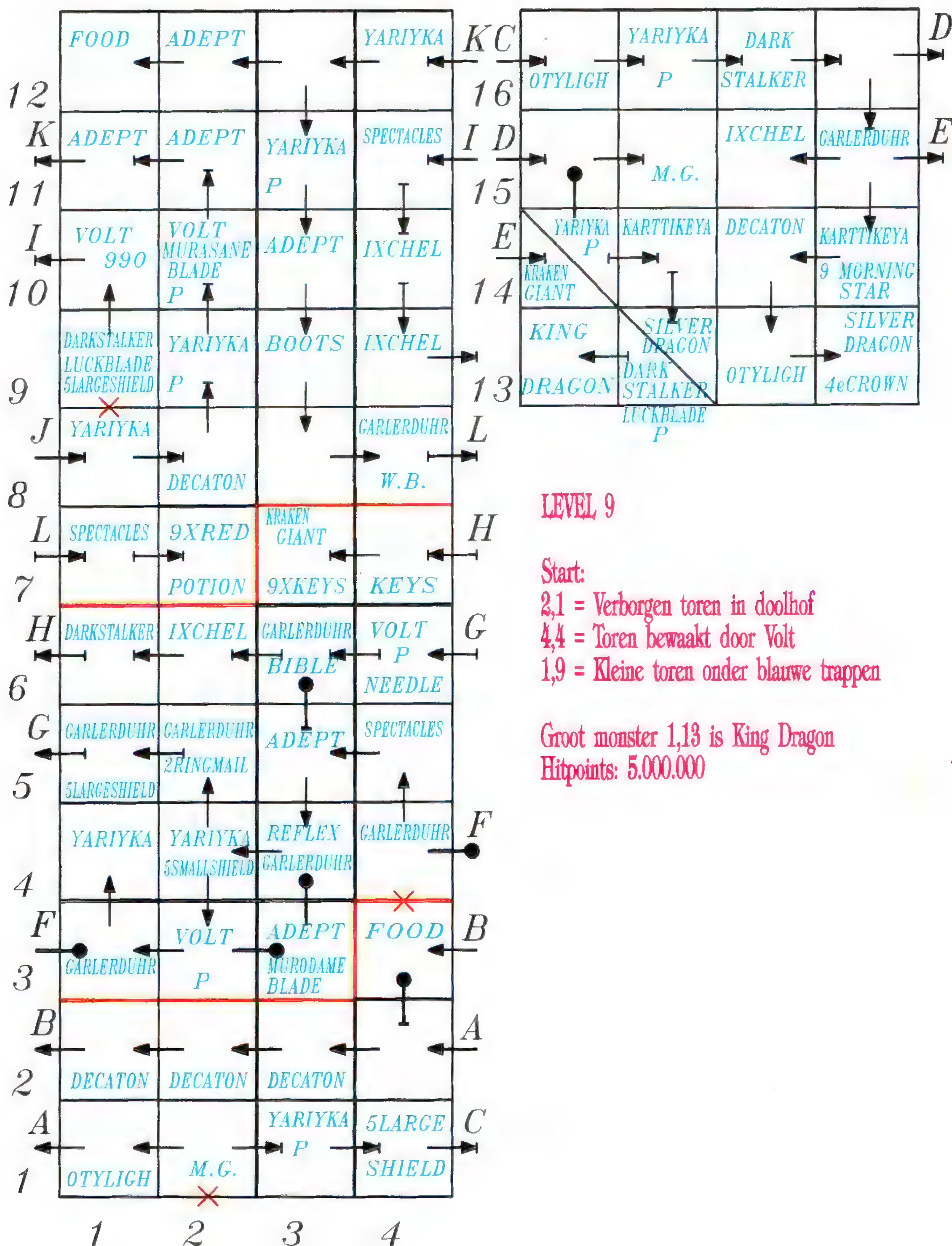

LEVEL 7
Start:
2,13 = Toren level 7
Groot monster 1,1 is Karttikeya
Hitpoints: 750.000
HALBERT
4XSMALL
SHIELD
KARTTIKEYA
3e CROWN
W.B. F.C.
MUSHROOM
2XH.G.
FIRE
DRAKE
2XBATTLEAXE
4XLARGESHIELD





LEVEL 8

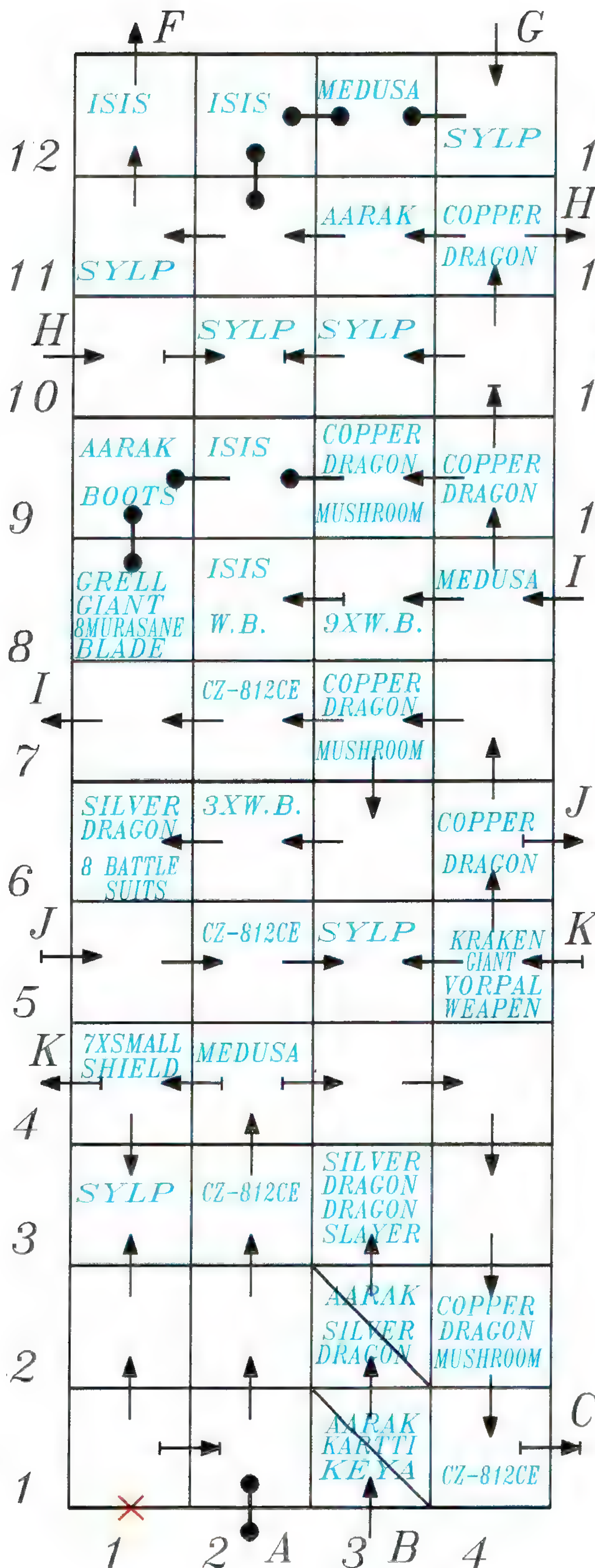
Start:
3,1 = Toren 1 halverwege level 8
3,9 = Kleine toren bovenin (W.B. nodig)
3,5 = Toren 3 bovenin level 8



LEVEL 9

Start:
2,1 = Verborgen toren in doolhof
4,4 = Toren bewaakt door Volt
1,9 = Kleine toren onder blauwe trappen

Groot monster 1,13 is King Dragon
Hitpoints: 5.000.000



LEVEL 10

Start:
1,1 = Toren level 10

Groot monster 3,2; 3,3; 1,6; 2,16 is Silver Dragon
Hitpoints = 1.000.000

Alter Wars II

Als je aan het spelen bent kan je je - met cursor omhoog/omlaag - bukken zodat je niet geraakt wordt. Als je spatie drukt pakt de pinguin de bal op en als je dan nog eens snel drukt wordt de bal gegooid. Wanneer je de tweede spatie wat langer ingedrukt houdt, hoor je een piepgeluid, hiermee kun je de bal sneller gooien.

Hier volgen de dieren in de werelden:

WERELD 1 (Insekten)
1 Mieren 2 Kever
3 Sprinkhaan 4 Duizendpoot

WERELD 2 (Zoogdieren)
1 Muis 2 Panda beer
3 Koala beer 4 Bever

WERELD 3 (Reptielen)
1 Schildpad 2 Kikker
3 Leguaan 4 Hagedis

WERELD 4 (Water)
1 Octopus 2 Krab
3 Dolfijn/Haai 4 Walvis

WERELD 5 (Pool)
1 Poolvos 2 Zeehond
3 Poolwolf - 4 Zeeolifant

Wanneer allen verslagen zijn dan komt de emperor. Die zegt: I am emperor of pinguin. Let op de pinguin want die schiet heel snel, beweegt zich snel en kan zich ook bukken. Als je naar een wereld gaat komt er eerst op het beeld "welcome to ... world" te staan. Als je dit ziet - en je drukt als volgt - dan krijg je een ander dier Toets 1 dan krijg je dier 2 van deze wereld. Toets je 2 dan heb je dier 3 te pakken. Toets je 1 en 2 tesamen dan krijg je dier 4 (het laatste dier van een wereld). Als je op de laatste wereld gaat staan en je drukt op de rechterhelft van het toetsenbord dan krijg je de emperor of de pinguin.



Gunfright

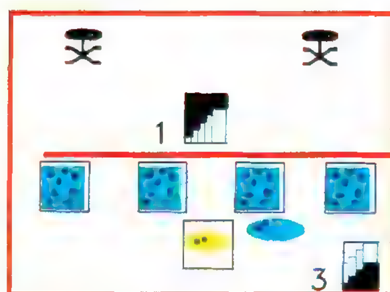
Het is jouw taak om de boeven te pakken. De kleine jongentjes helpen je daarbij, ze wijzen namelijk in de richting waar de boef zich bevindt. Je kunt er heen lopen, maar je kunt ook een paard nemen (dat kost je wel geld), maar hierdoor ga je ongeveer wel twee keer zo snel. Verder mag je in het spel, de bomen, de jongetjes, de vrouwtjes en de boef zelf niet aanraken. Je kunt ze wel neerschieten. Wanneer je de desbetreffende boef hebt gevonden, moet je hem een keer raken (schieten), daarna moet je tegen hem een gevecht leveren. Als je dit gevecht wint is de buit binnen, als je verliest dan is dat jammer, daar gaat er weer een leven af. Met bijbehorende map is goed te zien waar je je bevindt en zal je de weg ook niet zo snel kwijt raken, wat natuurlijk een groot voordeel is.

Stepper

Stepper is een spel uit japan gemaakt door ASCII en uitgebracht in 1985. Er zijn 32 levels waarvan de eerste 16 kunnen worden opgeroepen en met "EDIT" veranderd kunnen worden en bewaard op cassette. De bedoeling van het spel is om met een kuikentje de vier sterretjes, liefst in de goede volgorde, te gaan nemen. Is dat gebeurd dan kun je via een doorgang naar beneden doorgaan naar het volgende level. Het gevaar is echter, dat er tot vier vijanden - in de vorm van sponzen - rondlopen, die U proberen mee te nemen. U kan er eventueel overspringen, tenzij U zich op een ladder bevindt. U kunt zich echter ook weren door rode appeltjes (ongeveer vier) te nemen waarmee U naar de vijand kunt gooien. Hij verdwijnt dan voor enige tijd. Met deze appeltjes kunt U ook door een steen gooien, dit is soms nodig om een doorgang vrij te maken. Het spel verloopt tamelijk traag, wat niet wil zeggen dat het spel eenvoudig is. Sommige levels zijn nogal moeilijk, vooral floor 25. De kunst in dit level is dat U over de vijand moet springen via weerkaatsing op de muren en zo naar boven. In het begin ben je in het bezit van zes levens, en een beperkte tijd. Dit is echter ruim voldoende voor de meeste levels. Bent U aan uw laatste leven toe, dan kunt U er opnieuw zes krijgen door op ESC en dan op STOP en op RETURN te drukken. Deze truuk gaat alleen maar als het spel al is begonnen en alleen voor de eerste zestien levels. De andere zestien moet je zo uitspelen. Om van level te veranderen moet je als volgt te werk gaan: Start het spel en druk gelijktijdig op STOP, DEL en INS. Met F1 kom je in de editmode terecht. Hier kan je het spel veranderen. U moet wel steeds vier sterren plaatsen. Neemt U de vier sterretjes in de juiste volgorde dan krijg je bonuspunten. Neemt U de "P", als deze er is, dan kan je extra hoog springen. Zit U slot in het spel, druk dan op ESC en RESTART. Het spel begint nu opnieuw, ten koste van een leven natuurlijk.



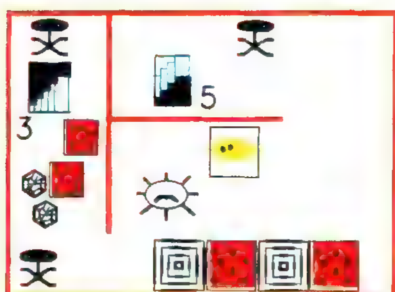
1



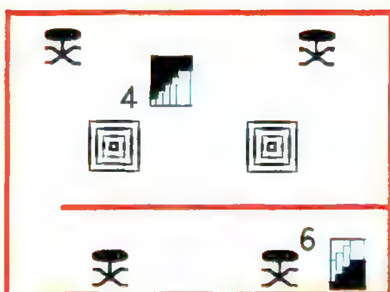
2



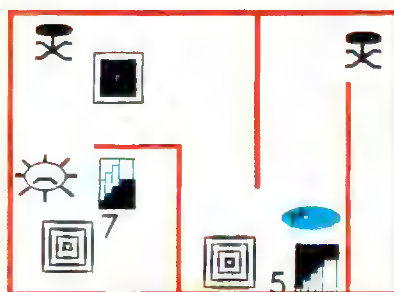
3



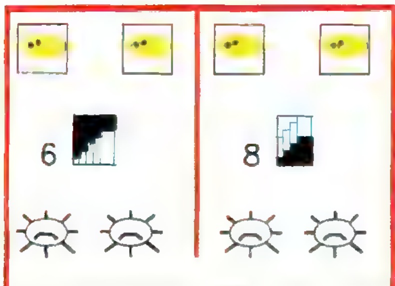
4



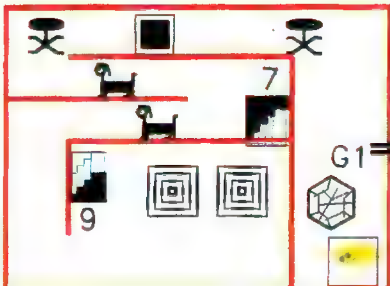
5



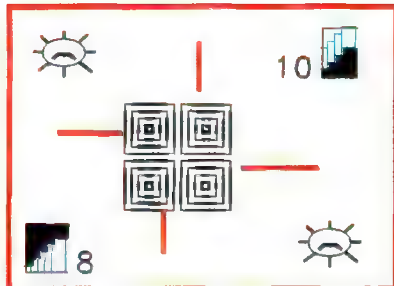
6



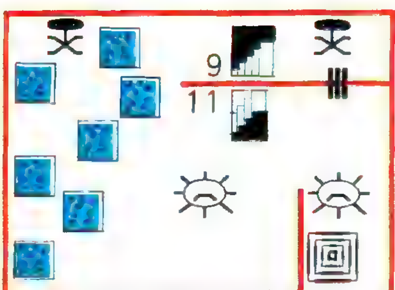
7



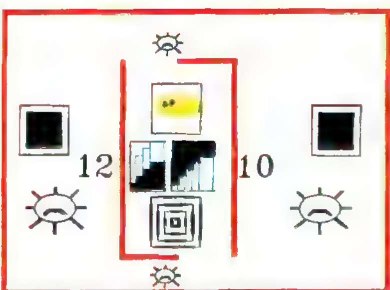
8



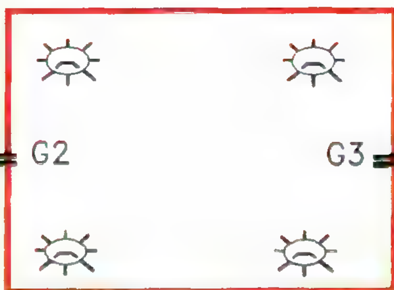
9



10



11



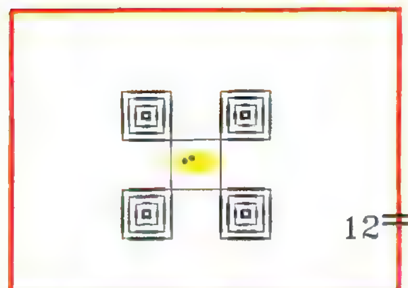
12

STAGE 1

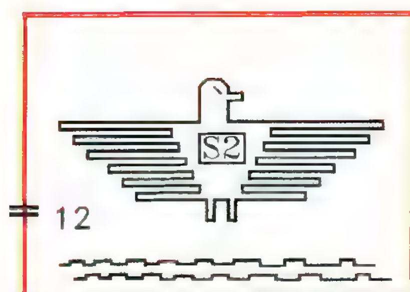
Allerlei figuurtjes
die je kan kopen
met diamanten

Druk op GRAPH.

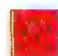
G1



G2

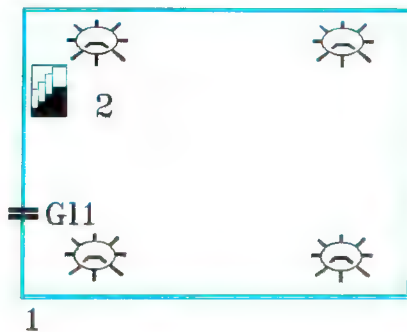


G3
S2 nemen en via 12
naar stage 2

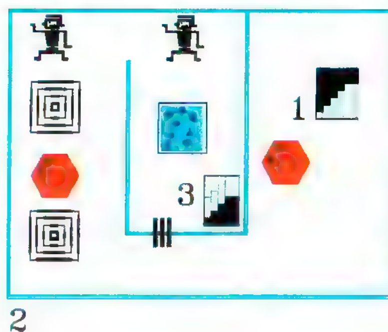
	Skelet
	Blauwe bal
	Rode bal
	Leeuw
	Paard
	Spin
	Vlinder
	Farao
	Mes
G	Geheim veld
GL	Geheime gleuf
	Waterput
	Vuur
	Zwart gat
	Diamant
	Diamant= Intel- Power- Live
	Trap
	Zwakke plek in muur

THE STONE OF WISDOM

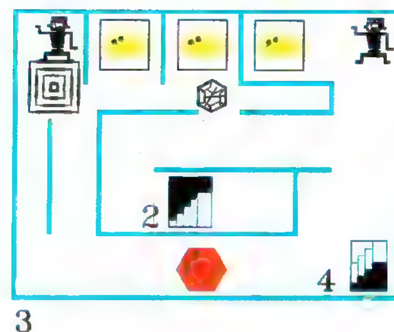
P.Koorevaar



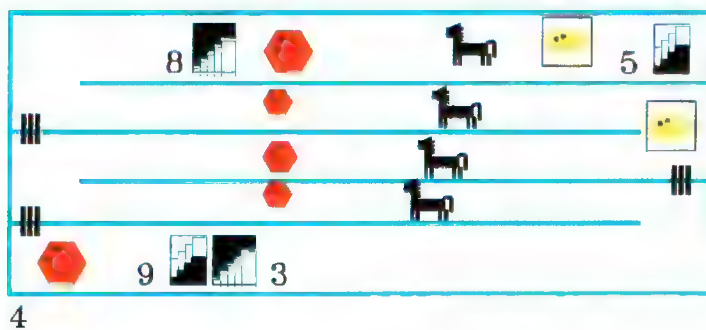
1



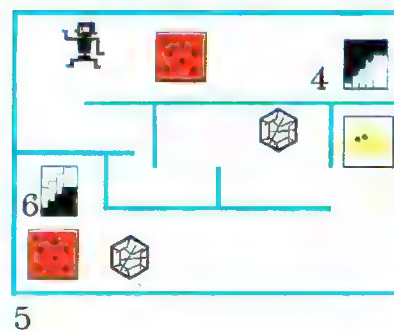
2



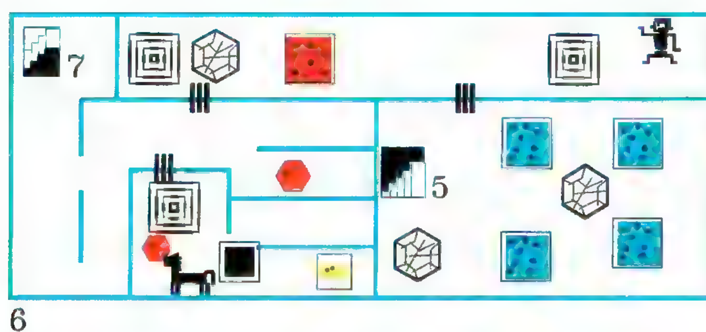
3



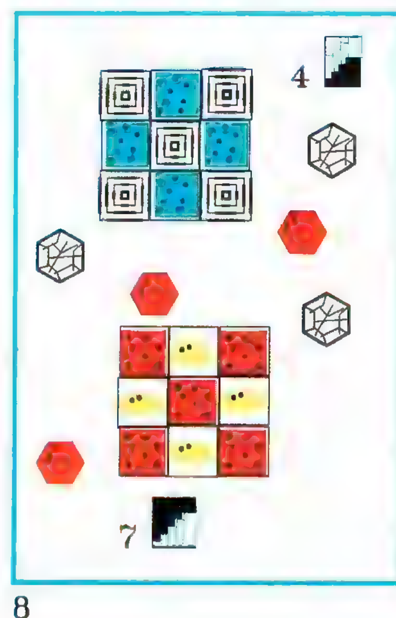
4



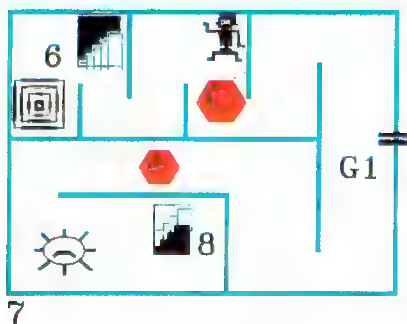
5



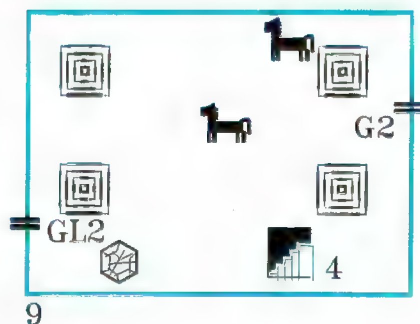
6



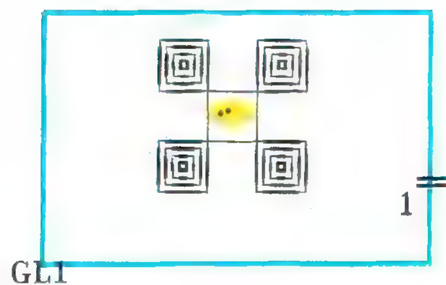
8

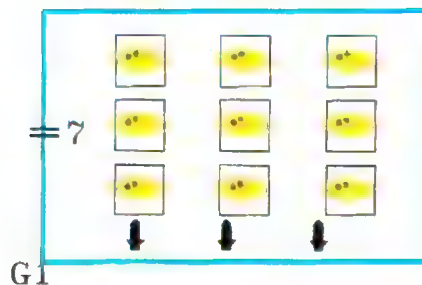


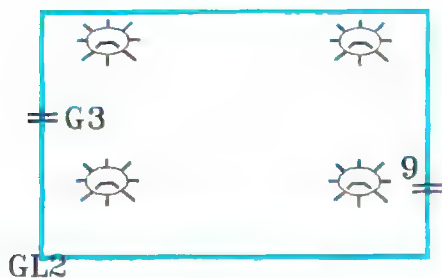
7

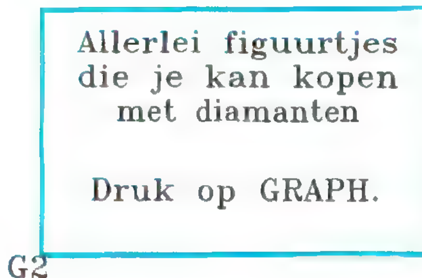


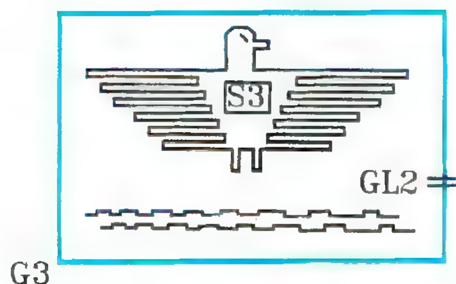
9







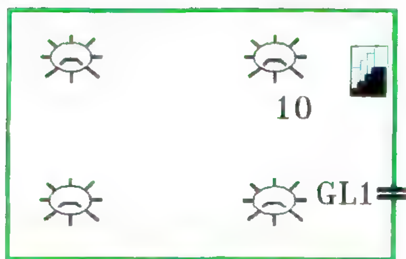




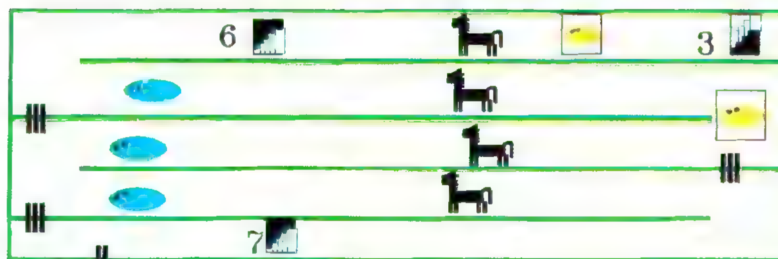
S3 nemen en via GL2
naar stage 3

STAGE 2

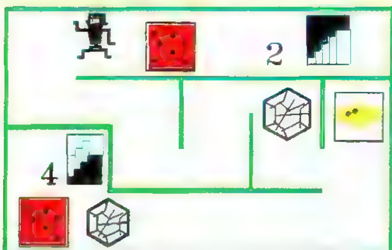
P.Koorevaar



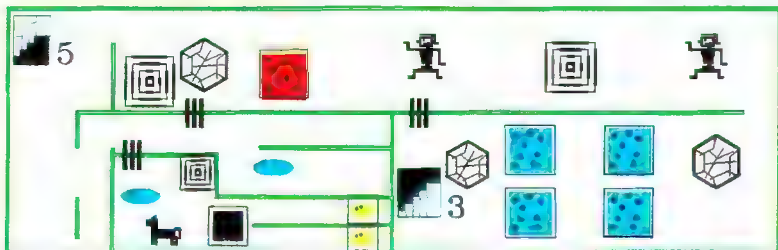
1



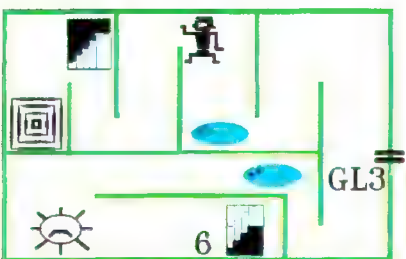
2 GL2



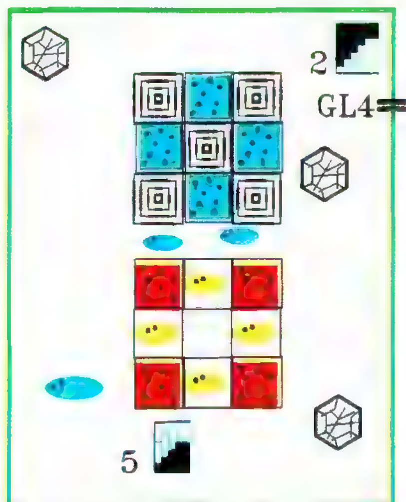
3



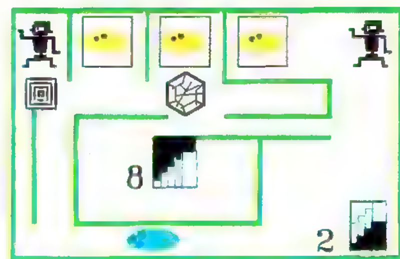
4



5



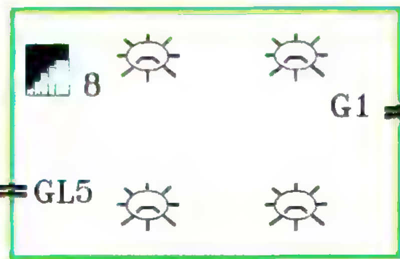
6



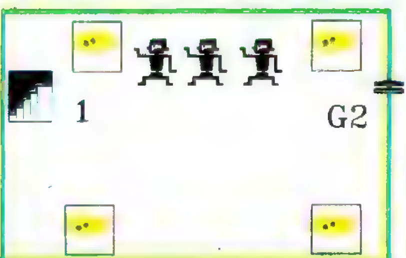
7



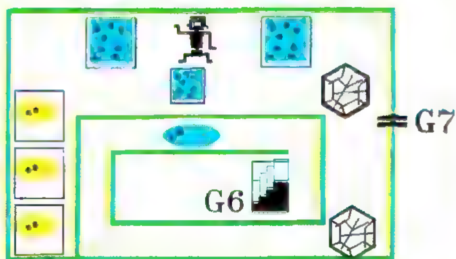
8



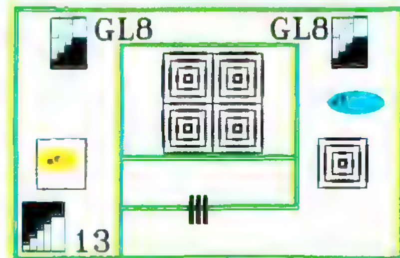
9



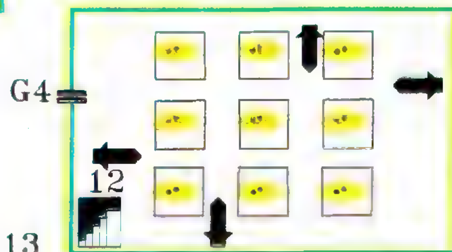
10



11



12



STAGE 3

MSX Club Producties

❑ Amazing cash

Dit programma is een grafisch schitterend uitgevoerde versie van de eenarmige bandiet. De rollen draaien flitsend snel en indien u een winnende combinatie hebt kan verder worden gegokt voor een nog grotere winst. Maar er is nog veel meer. Heeft u twee (of drie) 'BARS' dan komt u in topdeck. Een tweede kast voor nog grotere winsten en andere gokmogelijkheden.**450 fr. / 22.50 fl.**

❑ Color screencopy

Op deze diskette bevindt zich naast de kleurenscreencopy tevens de gewone turbo screencopy en trans (tekst en uitleg bij de desbetreffende programma's). De kleurenscreencopy wordt geleverd in twee versies. Ze worden beiden geladen zoals turbo screencopy. Bij de eerste versie worden er zeer veel kleurtinten afgedrukt, maar de afdrukverhouding is niet helemaal correct. Bij de tweede versie is het aantal kleurtinten beperkter maar is de afdrukverhouding bij benadering korrekt. **1400 fr. / 75 fl.**

❑ De schuifmaat

Dit is een programma voor het technisch en beroepssecundair onderwijs. Met de schuifmaat wordt het voor de technieker mogelijk een maat tot op 1/10 mm., 1/20 mm. of tot op 1/50 mm. nauwkeurig na te meten. De nauwkeurigheid waarop de schuifmaat meet hangt af van het aantal verdelingen op de nonius. Op de schijf (dubbelzijdig 720 K) vindt u instructies en oefeningen. **500 fr. / 25 fl.**

❑ Dungeon II

Een arcade-adventure spel, op diskette, waarin u met behulp van kommando's het raadsel dient te ontwarren. Formidabel aan dit pakket is dat er in het nederlands wordt gesproken!
750 fr. / 40 fl.

❑ Encyclopedie

In deze MSX2 atlas wordt elk werelddeel in kaart op het scherm afgebeeld. Van elk land kan u afzonderlijk informatie opvragen zoals: oppervlakte, munteenheid, aantal inwoners, taal, godsdienst... . Tevens bevat de schijf de vlaggen van alle landen en een grafisch overzicht van de ontdekkingsreizen. Het programma werkt volledig menu-gestuurd.
1200 fr. / 65 fl.

❑ GameBuilder

Dit is een constructie-programma op diskette. Door middel van dit pakket kunt u met zeer weinig programmeerwerk uw eigen spellen samenstellen. De verschillende onderdelen van de GameBuilder (Color editor, Sprite editor 16*32, Sprite editor 16*16, Cell editor, Scene editor en Object editor) dienen om stapsgewijs deze 'zelfgemaakte' spellen geheel naar uw eigen smaak te ontwerpen. Sprites, grafische achtergronden, voorwerpen, eliminatiemethoden tegen vijanden, teksten ... ; binnen dit pakket heeft u alle vrijheid. De demo in het pakket, het spel 'The Castle', geeft u een idee van de mogelijkheden. **730 fr. / 39 fl.**

❑ Jaarboek 1985

Een compilatie van de jaargang 1985. In dit boekje vindt u al de listings en artikels.
185 fr. / 10 fl.

❑ Magic Color Box

Magic is veel meer dan een kleurboek. De computer toont de vele tekeningen telkens weer in een nieuwe kleurenvariatie. Elke gekozen tekening biedt een waaier van spelopdrachten : een tekening naar keuze inkleuren, een voorbeeld nakleuren, de kleurverschillen tussen twee tekeningen aanduiden, een legpuzzel maken en een schuifpuzzel maken. Bij het pakket wordt een echt kleurboekje meegeleverd. **2750 fr. / 149 fl.** abonnees : **1375 fr / fl 75,-**

❑ MCBC

De Msx Club Basic Compiler is een echte compiler voor BASIC. Elk programma dat de ondersteunde statements gebruikt kan worden gecompileerd. Het is nu zondermeer mogelijk in basic een programma te maken dat op actie-tempo beweegt. Alle gecompileerde programma's werken net zoals de oorspronkelijke basicversie, alleen de snelheid is anders. Bij MCBC kan de code worden weggeschreven op diskette. Als het programma(deel) is gecompileerd dan is MCBC niet meer nodig. U kan de gecompileerde versie gebruiken zonder de compiler nodig te hebben. **1400 fr. / 75 fl.**

❑ Mr. Fred

Dit pakket is een sector-editor voor MSX2. Onder MSX-DOS of DISK-BASIC kan men normaal alleen die bestanden wijzigen die bestaan uit tekst, basic of andere gegevens. Een .COM bestand is bij voorbeeld niet te wijzigen. Met dit programma, exclusief voor de MSX2 computer, kan elk bestand worden geladen, bekeken en gewijzigd. Naast bestanden, kunnen ook sectoren op een schijf, geheel los van een bestand, worden gewijzigd. Het programma wordt geleverd met een duidelijke handleiding. **700 fr. / 35 fl.**

❑ Opbergkaft MSX Club Magazine

Een handige opbergkaft (opbergsysteem met metalen staafjes).**280 fr. / 15 fl.**

❑ Programmeren in MSX-BASIC

In dit boek worden de eerste beginselen van het programmeren bijgebracht. De basicinstrukties worden vrij diepgaand behandeld. Er wordt voornamelijk aandacht besteed aan het tekenen, het rekenen, de invoer en uitvoer en de tekstbehandeling. **335 fr. / 17.50 fl.**

❑ Peeks, pokes & truuks boeken

deel 1 : 275 fr. / 13,75 fl.
deel 2 : 295 fr / 14,75 fl
deel 3 : 310 fr / 15,75 fl.
deel 4 : 330 fr / 16,75 fl.

❑ Superfont

Superfont is een grafisch programma dat toelaat, op een eenvoudige wijze, tekst en tekeningen naar het MSX scherm of naar de printer (MSX of EPSON & compatibelen) te sturen. Superfont werkt met fonts die zowel tekeningen als tekst kunnen bevatten. Het pakket, uitgebracht op 3 diskettes, bevat 40 verschillende karaktersets en meer dan 1200 kant en klare hoge-resolutie tekeningen. Tevens vindt u in dit pakket een schijf waarop de 1234 tekeningen kant en klaar zitten als stempel voor de Dynamic Publisher. Zo is het mogelijk om op een vrij eenvoudige manier uw programma's van animatie te voorzien. Het pakket bevat een uitvoerige handleiding. **3000 fr. / 160 fl.**

❑ Superimpose & video

Met dit programma is het mogelijk om uw video-opnames van ondertiteling te voorzien. Tevens is het mogelijk om titelpagina's, aftitelingsrol, lichtkrant en TV-krant op uw scherm en videoband te produceren. Het pakket bevat een uitvoerige handleiding. **2300 fr. / 125 fl.**

❑ Trans

Dit programma, op diskette, maakt uw EPSON, STAR, BROTHER, GEMINI, ... MSX-compatibel. Zodoende kan u uw printer als volwaardige MSX printer gebruiken (MSX karakterset), met behoud van de meeste ESC-80 printmodes. Bovendien zijn er een aantal extra printmodes voorzien (dubbele hoogte karakters, reverse video, MSX screen mode 0 en 1) die kunnen worden aan/uit gezet met standaard of speciale ESC-80 sequences.
850 fr. / 45 fl.

❑ Turbo screencopy

Met dit programma, op diskette, maakt u een afdruk van elk grafisch MSX-scherm (screen 2 tot en met 8) met behoud van de sprites. De afdruk naar het papier wordt weergegeven in 9 grijswaarden. Dit programma kan worden gebruikt op een MSX-printer of op een EPSON & compatibele printer. De naam 'turbo' is zeer goed gekozen aangezien de snelheid van de printer bepalend is voor de tijd van de afdruk. Gelieve bij een bestelling duidelijk te vermelden of het om een MSX-printer (V5) of om een EPSON & compatibele printer (V4) gaat.
1050 fr. / 57 fl.

❑ Verzamelde spelprogramma's

Op deze diskette vindt u een compilatie van 12 hoogwaardige spelprogramma's (basic- en machinetaal spellen). **950 fr. / 52 fl.**

❑ Verzamelde jaargang 1985 / 1986 / 1987

Iedere diskette bevat een compilatie van al de programma's die in de desbetreffende jaargang zijn verschenen (1985: meer dan 50 programma's, 1986: meer dan 60 programma's, 1987: meer dan 80 programma's). Het pakket wordt geleverd met een kleine handleiding waarin u een duidelijke toelichting vindt van elk programma. **750 fr. / fl 40 per disk**

❑ Workshop '88

Het boek, van maar liefst 120 bladzijden, bevat de belangrijkste teksten en cursussen (programmeertechnieken, screen 1 scrolling) uit onze jaargang 1988. Tevens vindt u een uitvoerige toelichting van elk programma en een verwijzing naar de diskette. In het boek vindt u geen listings want deze vindt u gebruiksklaar op de bijgeleverde disketten. Op de 3 schijven vindt u meer dan 230 programma's (1 MEGABYTE aan software). Zo treft u onder andere aan: basic, spellen, utilities, machinetaal, pascal, fonts & stempels voor Dynamic Publisher...
900 fr. / 49 fl.

❑ Workshop '89 compleet

In een handige opbergkaft (opbergsysteem met metalen staafjes) vindt u:
- 5 tijdschriften van jaargang '89
- 4 schijven (single-sided, 1.4 megabyte) die al de programma's bevatten
- een brochure met de inhoud en de handleiding

1380 fr. / 74 fl.

❑ Workshop '89

brochure, schijven en kaft : **1030 fr. / 56 fl.** brochure en schijven:**870 fr. / 46 fl.**

❑ Workshop 4 MSX

248 pagina's origineel MSX materiaal (hardware projecten, demo's, spellen, artikelen, programma's, educatief, lijsten MSX-adressen, software en BBS'n)
boek : **550 fr / fl 27,50** voor abonnees : **440 fr / fl 22,-**
boek + 3 schijven : **960 fr / fl 52,50** voor abonnees : **775 fr / fl 42,-**

❑ 50 Logo projecten

Voor de logo gebruiker is dit een unieke aanbieding. In het boek worden 50 projekten uitvoerig besproken en toegelicht. Op de schijf vindt u deze 50 programma's kant en klaar.
990 fr. / 55 fl.

TELE-LINE

Met informatie over computers, media, cultuur, muziek, vraag en aanbod, communicatie, verkeer, uitgaanstips, enz...



016/29.19.11

016/20.08.45

(24/24u, V.21 300/300 baud - V.22 1200/1200 baud - V,23 1200/75 baud, 7E1)

INFO-TEL

In Info-Tel zitten de programmaoverzichten van VTM, kritische besprekingen van TV-uitzendingen, veel aktuele informatie en wedstrijden met schitterende prijzen.



03/887.76.44

(24/24u, V.23 1200/75 baud, 7 bits, even pariteit, 1 stop bit)

Videotex Group Belgium



For more information: write to VGB, J.B. Van Monsstraat 14, B-3000 Leuven



*** HARDWARE**

- ∇ maak scanner van uw MSX-printer
- ∇ ombouw 2 - 2+
- ∇ 7 MHz versnellen
- ∇ sturen met de MSX

*** DEMO'S**

- ∇ muziek van Bach
- ∇ autoemblemen
- ∇ passief grafisch genot
- ∇ actief grafisch spelen voor de kleintjes
- ∇ PTT-leeuw

*** SPELLEN**

- ∇ jackpot
- ∇ boggle
- ∇ twee tekst adventures
- ∇ rubiklok (nu ook MSX-1)

*** ARTIKELEN**

- ∇ programmeer technieken
- ∇ teltron, het oermodem
- ∇ MCBC, de MSX-basic compiler
- ∇ diskstickers maken
- ∇ communicatie handleiding

*** PROGRAMMA'S**

- ∇ uw eigen meteostation
- ∇ printerinstellingen
- ∇ sound-editor
- ∇ laad en menuprogramma's
- ∇ biljart, standen en moyennes
- ∇ kleuraanpassingen maken
- ∇ instellingen voor boormachine
- ∇ organiseren van uw schijven
- ∇ groot tekenpakket voor SCREEN 5,7 en 8

*** EDUCATIEF**

- ∇ grafieken tekenen
- ∇ matrixberekeningen
- ∇ tekenen van functies
  testen van uw computergeest
- ∇ tafels van vermenigvuldiging

*** NASLAG**

- ∇ lijst commerciële programma's
- ∇ lijst MSX-adressen
- ∇ lijst met MSX-BBS'n

*** EXTRA DEMO'S**

- ∇ nog meer demo's op schijf 3

3

diskettes met software

Nabestellen diskettes :

voor Nederland : stort *f* 25,– op postgiro 2289490 t.n.v. G. Willemsen, IJsselstein

België : stort 475 fr op kredietbank Herselt 401-1009701-46 t.n.v. MSX-Club, Mottaart 20, Herselt.

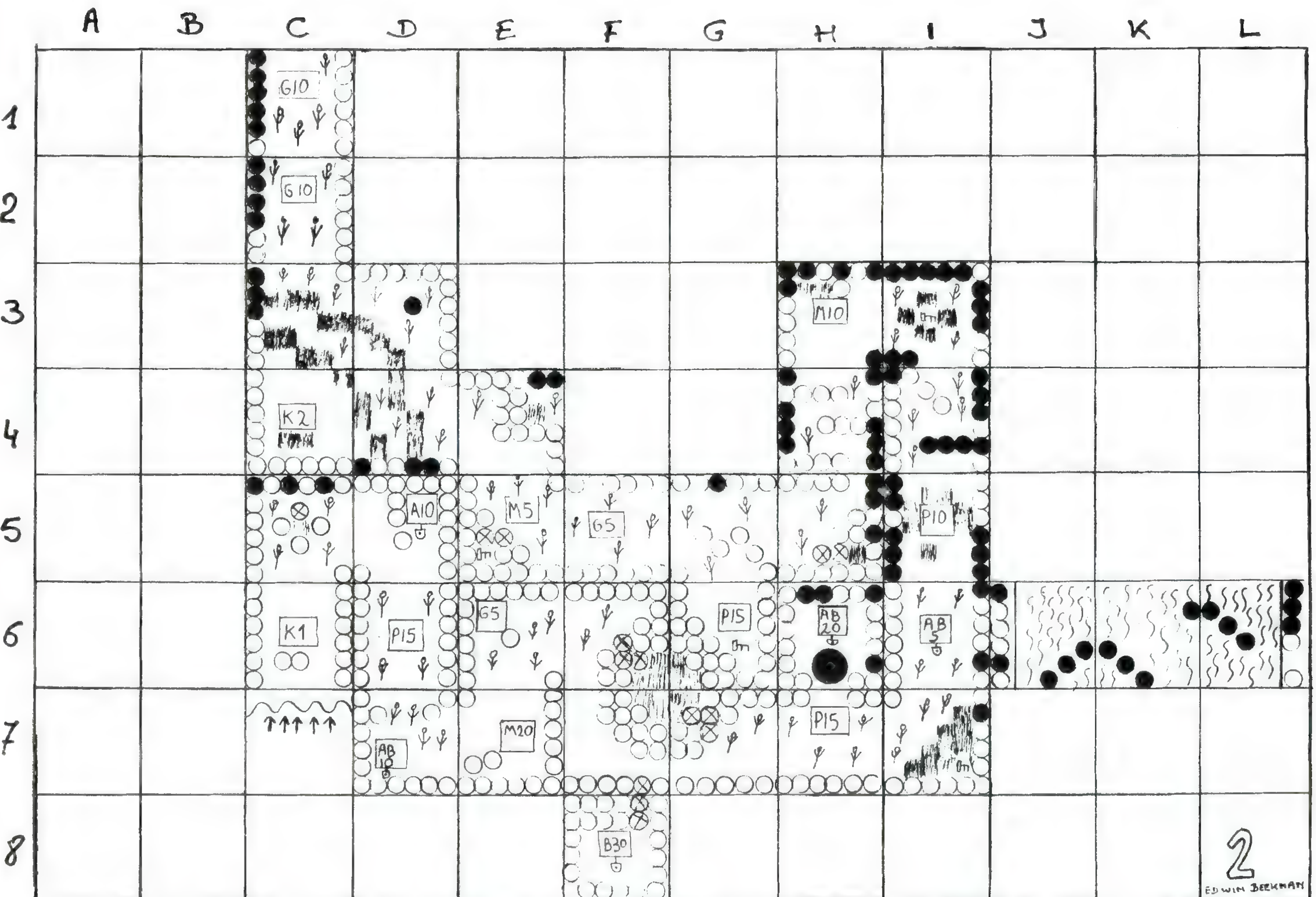
A B C D E F G H I J K L

1 2 3 4 5 6 7 8

START



A=PIJLEN P=PISTOOL B=BAZOOKA HE=HELPER G=GRANATEN M=MACHINEGEWEER AB=PIJL+BOM
=BLOEMEN =SLEUTEL =OP SLOT =BARAK O=BOSSEN ● =ROTS =VIJAND =WATER



A=PIJLEN P=PISTOOL B=BAZOOKA HE=HELPER G=GRANATEN M=MACHINEGEWEER AB=PIJL+BOM
||| =BLOEMEN Om =SLEUTEL ⍡ =OP SLOT ▢ =BARAK O =BOSSEN ⚲ =VIJAND K=KEYWORD
⊗=BOSSEN WAAR JE DOOR KAN LOPEN ● =ROTS

A B C D E F G H I J K L

1 2 3 4 5 6 7 8

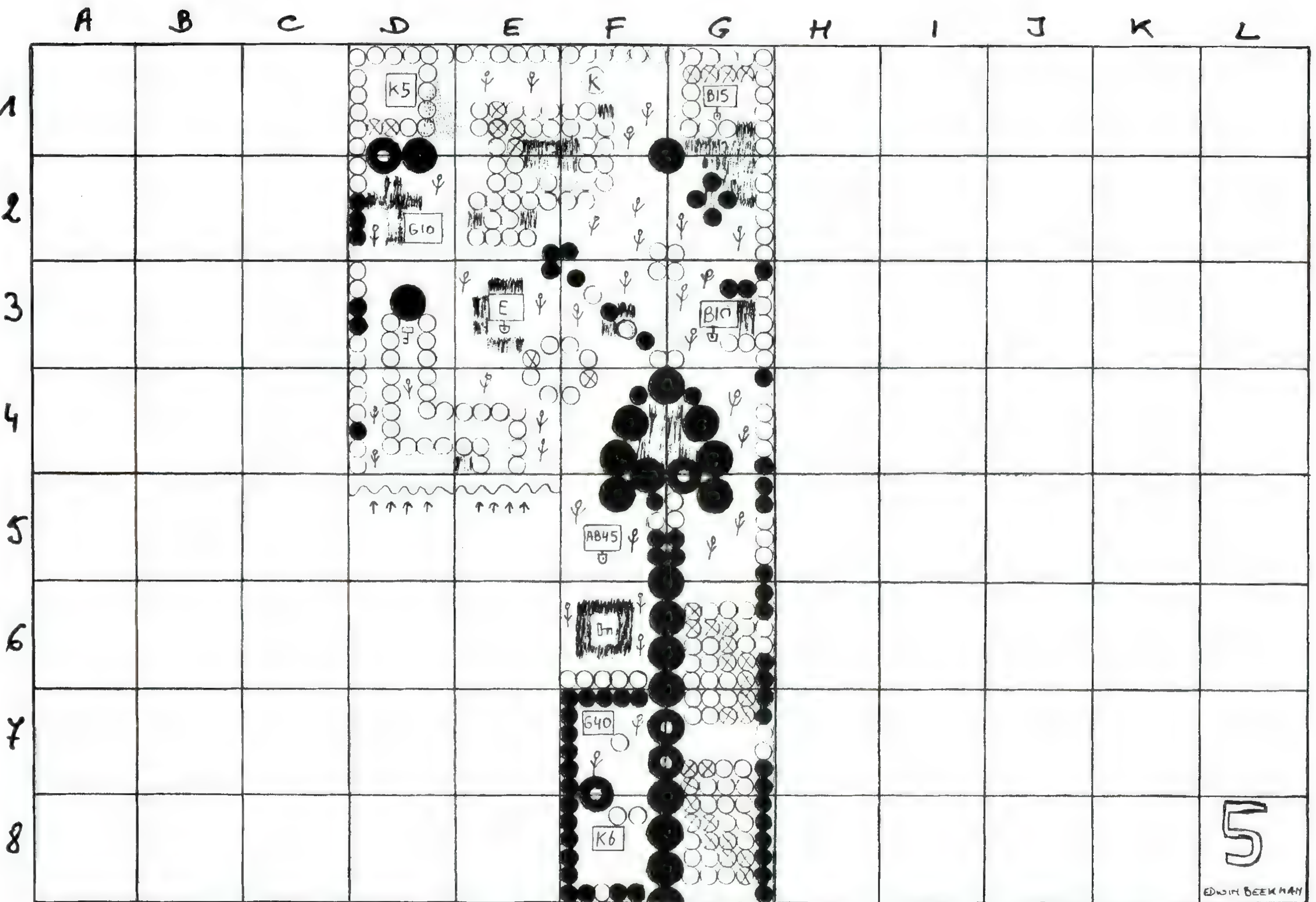
M10 B15 P10 G10 G15 B15 F10 M10 M10 G10 M10 K3 B10

3

EDWIN BEEKMAN

A=PIJLEN P=PISTOOL B=BAZOOKA HE=HELPER G=GRANATEN M=MACHINEGEWEER AB=PIJL+BOM
=BLOEMEN =SLEUTEL =OP SLOT =BARAK O=BOSSEN ●=ROTS =VIJAND =WATER
⊗ =BOSSEN WAAR JE DOOR KAN LOPEN

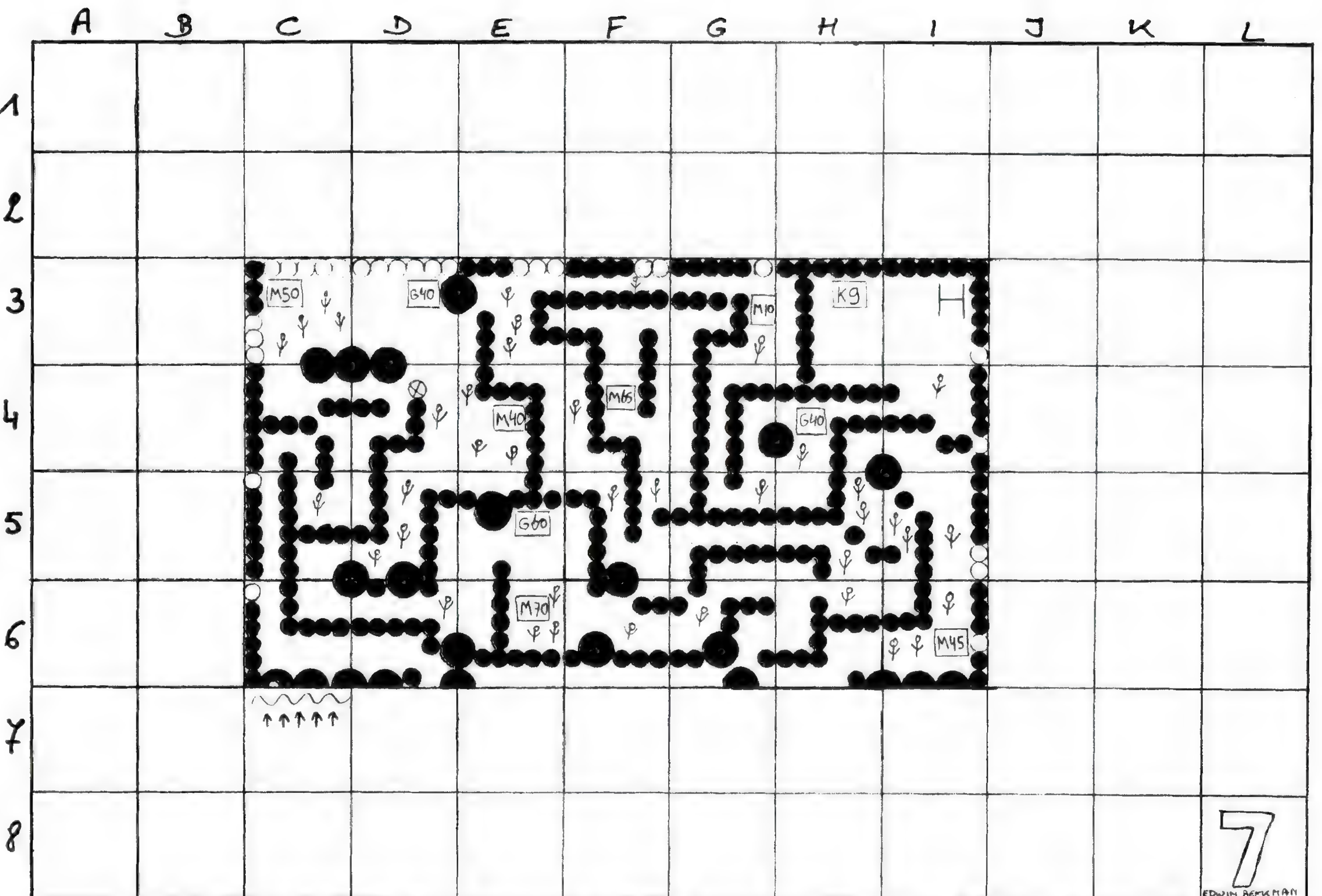
A=PIJLEN P=PISTOOL B=BAZOOKA HE=HELPER G=GRANATEN M=MACHINEGEWEER AB=PIJL+BOM
❀=BLOEMEN Ɱ=SLEUTEL ⚲=OP SLOT ▭=BARAK O=BOSSEN ●=ROTS ♆=VIJAND
◉=ROTS KAN JE OPBLAZEN ∫∫=WATER ⊗=BOSSEN WAAR JE DOOR KAN LOPEN E=LEGE BARAK



A=PIJLEN P=PISTOOL B=BAZOOKA HE=HELPER G=GRANATEN K=KAART M=MACHINEGEWEER
AB=PIJL+BOM =BLOEMEN =SLEUTEL =OP SLOT =BARAK O =BOSSEN ● =ROTS
=ROTS KAN JE OPBLAZEN =VIJAND =WATER ⊗ =BOSSEN WAAR JE DOOR KAN LOPEN
E=LEGE BARAK

A B C D E F G H I J K L
1 2 3 4 5 6 7 8
M75 G40 M25 P25 M45 P75 M25 K8 E M40 M75 B75 P65 G35 AB45 G50 E40 M75 B50 A50 M65 P60 AB25 B25 P55 P20 G25 G60 G25 M25 K7 M25 M25 GE
EDWIN BEEKMAN

A=PIJL P=PISTOOL B=BAZOOKA G=GRANATEN E=LEGE BARAK M=MACHINEGEWEER K=KEYWORD
GE=GEVANGENE AB=PIJL+BOM ⚿=SLEUTEL ⊗ =BOSSEN WAAR JE DOOR KAN LOPEN
⚲ =VIJAND ⊙ =ROTS DIE JE KAN OPBLAZEN 🔒 =OP SLOT ● =ROTS



M=MACHINEGEWEER G=GRANATEN H=HELICOPTER K=KEYWORD ▭ =BARAK ● =ROTS ○ =BOSSEN
=OP SLOT ●=ROTS KAN JE OPBLAZEN =VIJAND ⊗ =BOSSEN WAAR JE DOOR KAN LOPEN

Rambo 2 Special

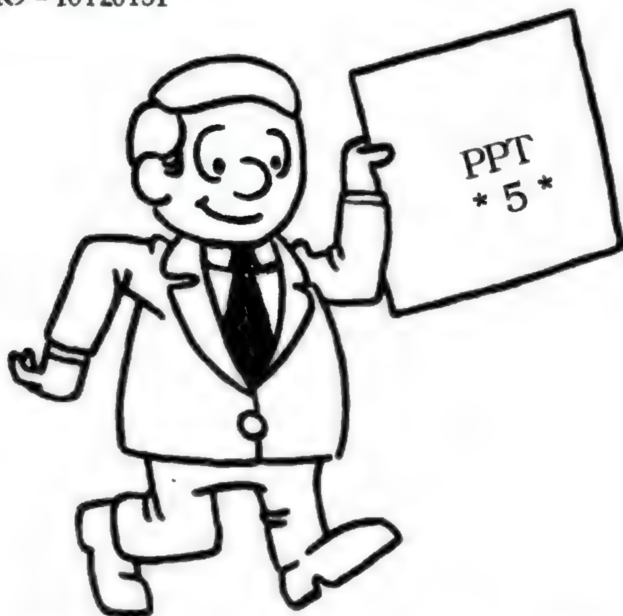
Begin bij kaart 1 en ga door tot kaart 7. Als je van kaart 1 naar kaart 2 verder wil, moet je bij het golflijntje met de pijltjes erbij verder gaan kijken. Zo kun je het spel gemakkelijk uitspelen. Verder kom je barakken tegen waar een letter en een cijfer staat. De betekenis is als volgt: G40 = granaten 40 stuks.Zo kun je ook nog kijken wat er in de gesloten barakken zit!! Als je het item niet nodig hebt hoef je die barak ook niet open te maken.

TIP!! Als je nog een sleutel hebt en je wil meerdere gesloten barakken openen, doe dit dan als volgt: Je moet minstens 1 sleutel in je bezit hebben. Ga tegen de gesloten deur staan, pak nu een bloem, en je hoort het geluid. Druk nu meteen onder het geluid op de GRAPH toets alvorens iets anders te kiezen. Ga nu op de sleutel staan en druk weer op de GRAPH toets. Je ziet nu dat de gesloten deur opengaat zonder dat je een sleutel hebt gebruikt. In het spel zijn zoveel bloemen dat je ze er gerust moogt voor gebruiken.

TIP!! Als je het spel eens snel wil rondspelen ga dan meteen naar keyword 3. Als je nu terugloopt naar keyword 2 en 1, kan je in het begin al meer dan 40 bloemen in je bezit krijgen. Die bloemen heb je, als je bij de start besint, hard nodig. Als je ze niet hebt (al die bloemen) zal het spel in het begin al snel tegenvallen. Je begint dus het beste bij keyword 3.

Keywords

K1 = 10A09A38
K2 = 04K14042
K3 = 03M16041
K4 = 05U01K42
K5 = 03K12M41
K6 = 04K29K38
K7 = 03S21K40
K8 = 12F04M29
K9 = 10Y20T31



INCA 1

| = muur

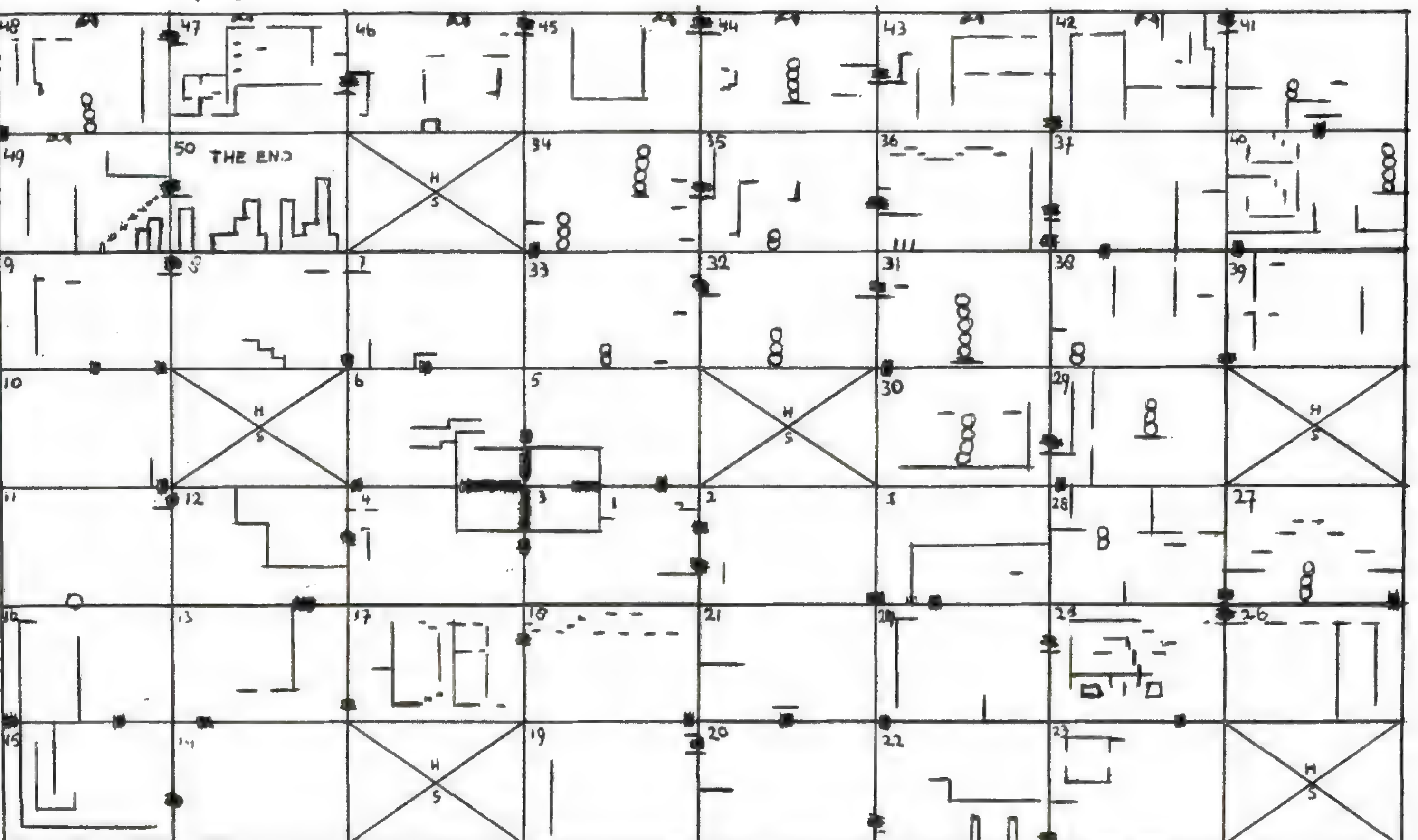
8 = totempaal

⩓ = gat waar doodskop uitkomt

▬ = doorgang

Nog enkele tips:

1. Je hoeft niet alle 150 rondjes te pakken.
2. In het laatste veld (FIELD 50) moet je de drie rondjes wel pakken.
   - kan gewoon door de totempalen heen lopen.



H. SOEPENBERG

SAMURAI

STORE

STAGE 1: [STORE]

[A] MAZE

[B]

[C]

[D]

[E]

[F]

[G]

[H]

[I]

[J]

[K]

[L]

STAGE 2: [STORE]

[A]

[B]

[C] MAZE

[D]

[E]

[F]

STAGE 3: [STORE]

[A]

[B]

[C]

[D] MAZE

[E]

[F]

[G]

STAGE 4: [STORE]

[A]

[B]

[C]

[D]

[E]

[F] MAZE

STAGE 5: [STORE]

[A]

[B]

[C]

[D]

[E]

[F]

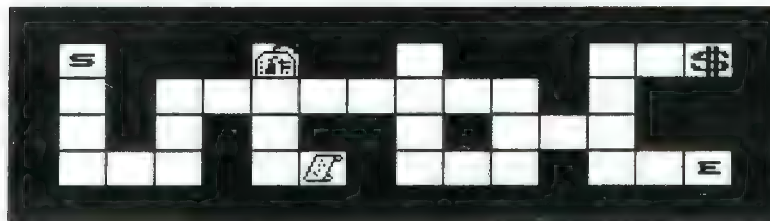
[G] MAZE

-ABOUT THE MAP-
De voorkomende symbolen met hun betekenis:

-STRUIK
-CATAPULT C
-SLIPPERS S
-POT WITH MONEY
-STORE STORE
-BRIDGE
-UNDERWORLD
-GATE TO THE NEXT LEVEL GATE
-SAMURAI EQUIPMENT
-MONEY $
-ADMISSION TICKET
-FOOD
-POWER UP
-EXTRA LIFE
-EXTRA TIME
-HOUSE OF MONSTERS

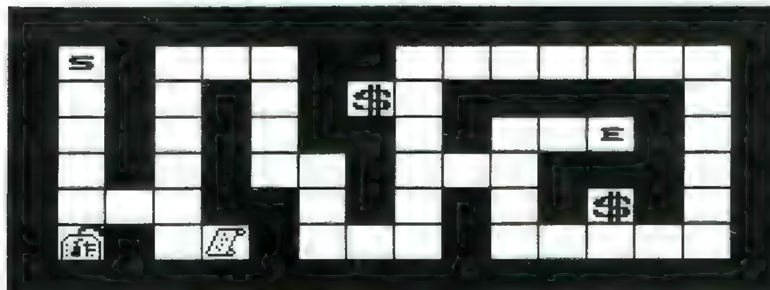
LOVELY SOFTWARE ©

SAMURAI
MAZE



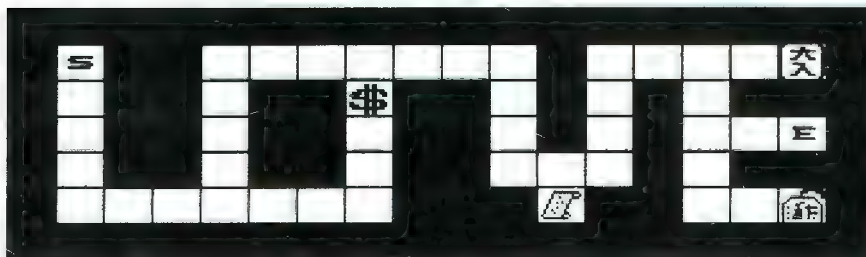


MAZE STAGE 1



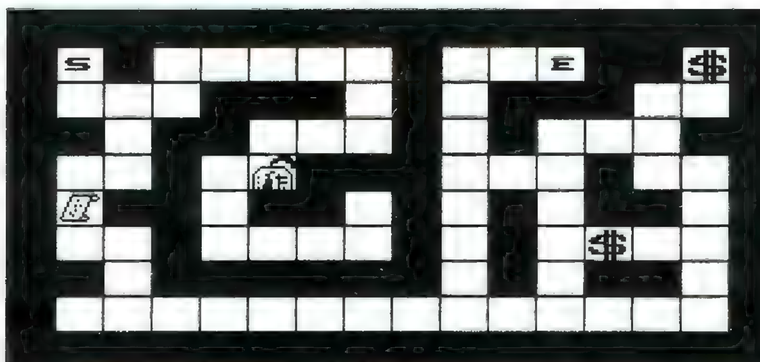


MAZE STAGE 2





MAZE STAGE 3

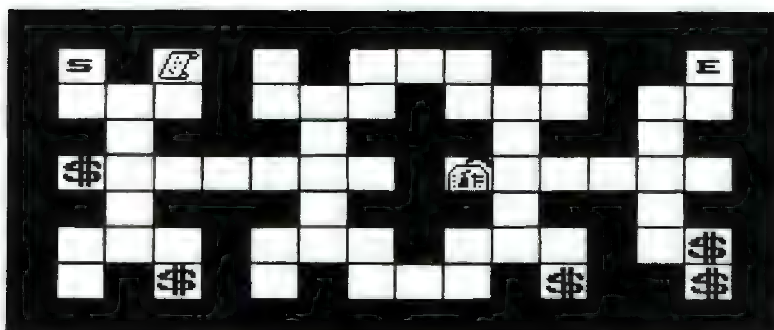




MAZE STAGE 4

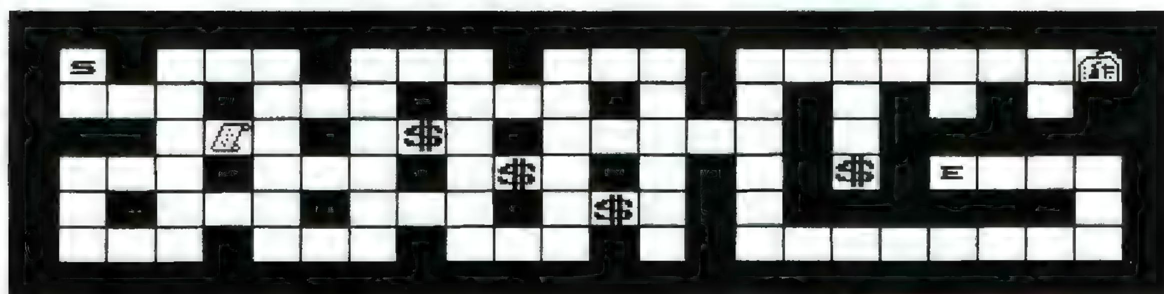
LOVELY SOFTWARE ©

MAZE b





MAZE
STAGE
5





MAZE
STAGE
6

- MAP
- MONEY
- ADMISSION TICKET
- EXTRA LIFE

E - EXIT

S - ENTRANCE

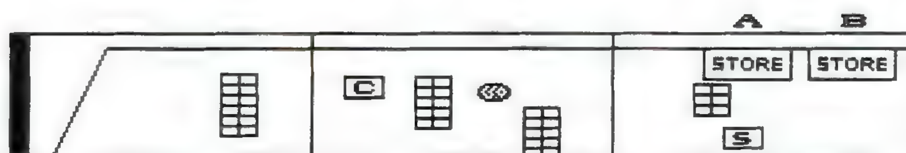
- COMPASS-CARD

LOVELY SOFTWARE ©



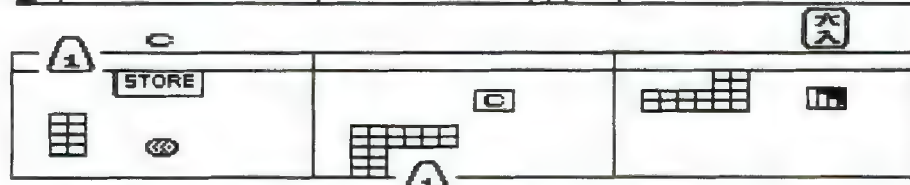
SAMURAI

FLOOR
I

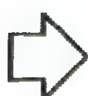












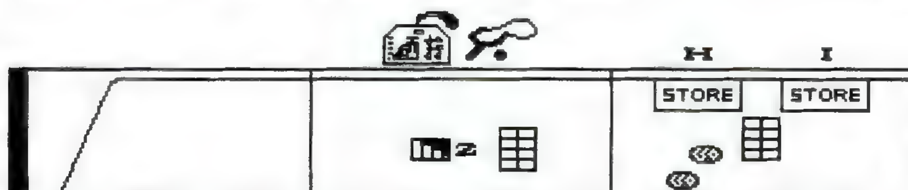








FLOOR
II

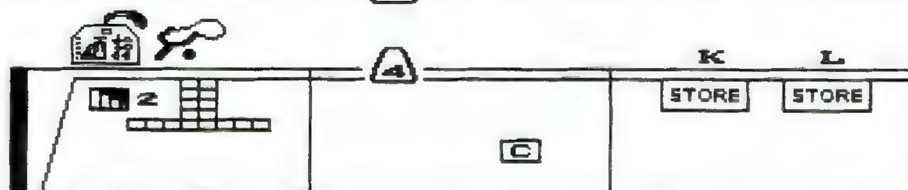






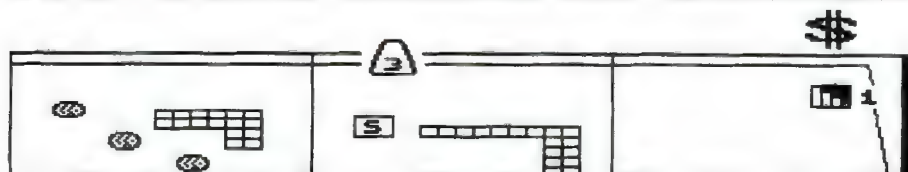


FLOOR
III



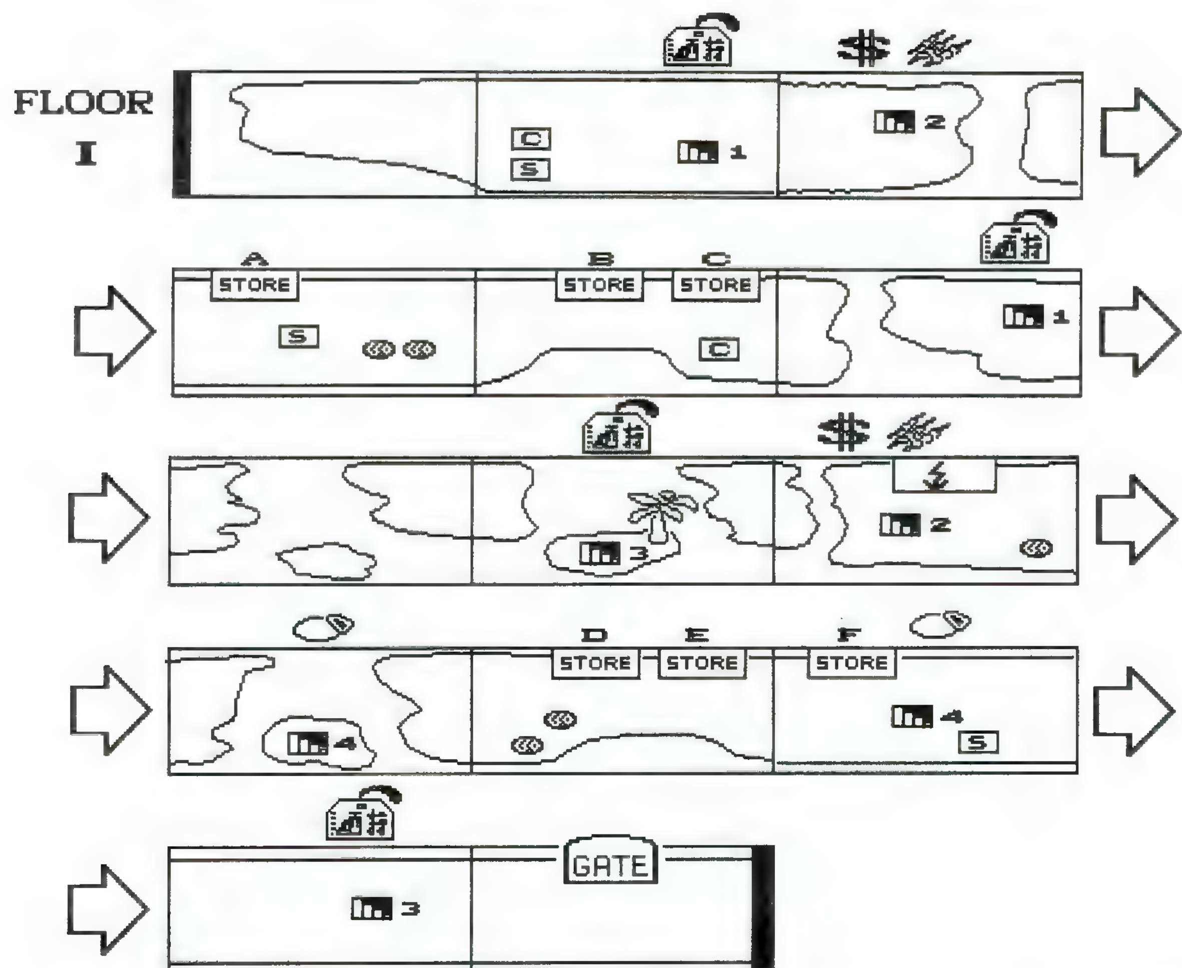






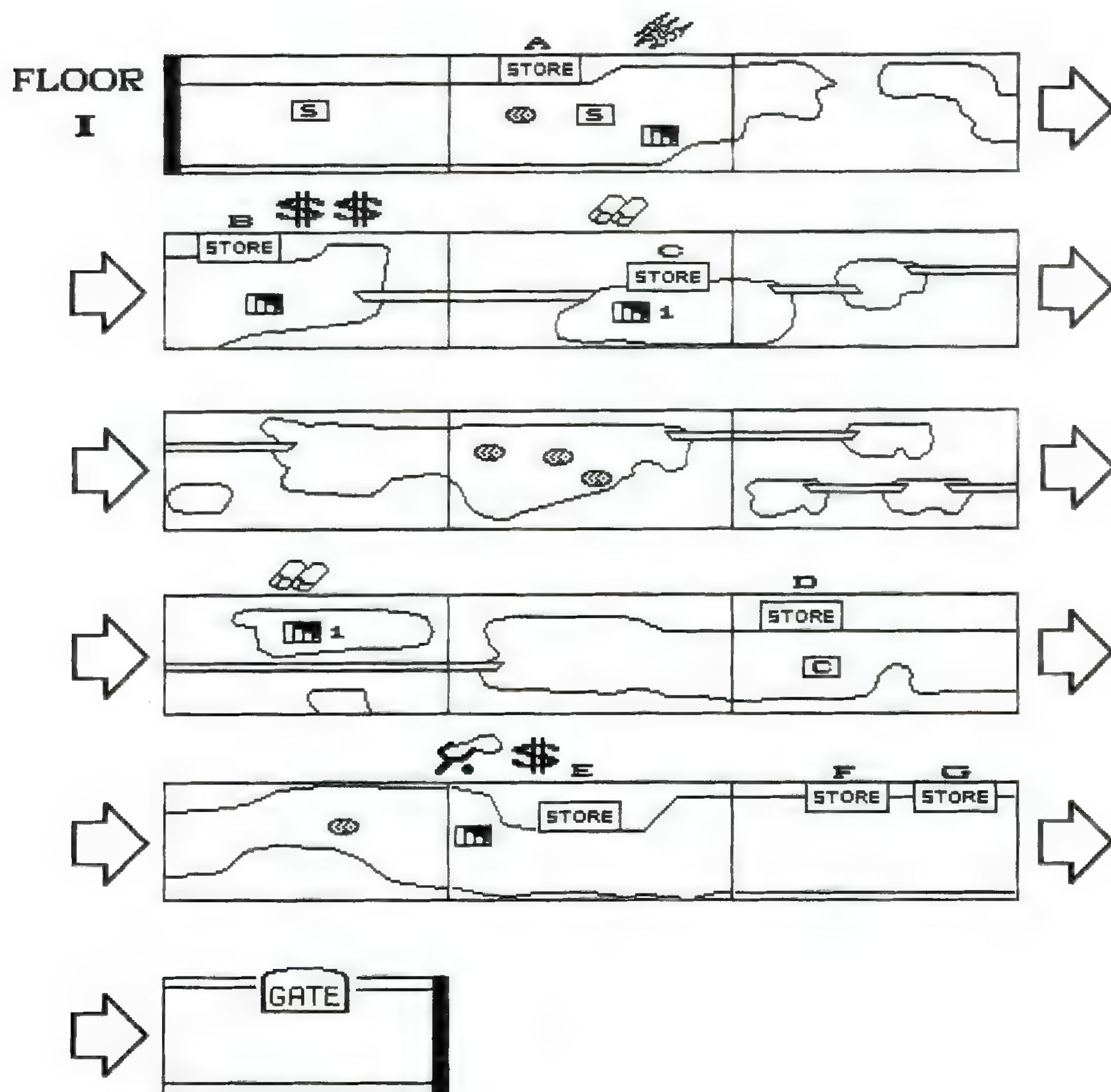
LOVELY SOFTWARE ©

STAGE 2



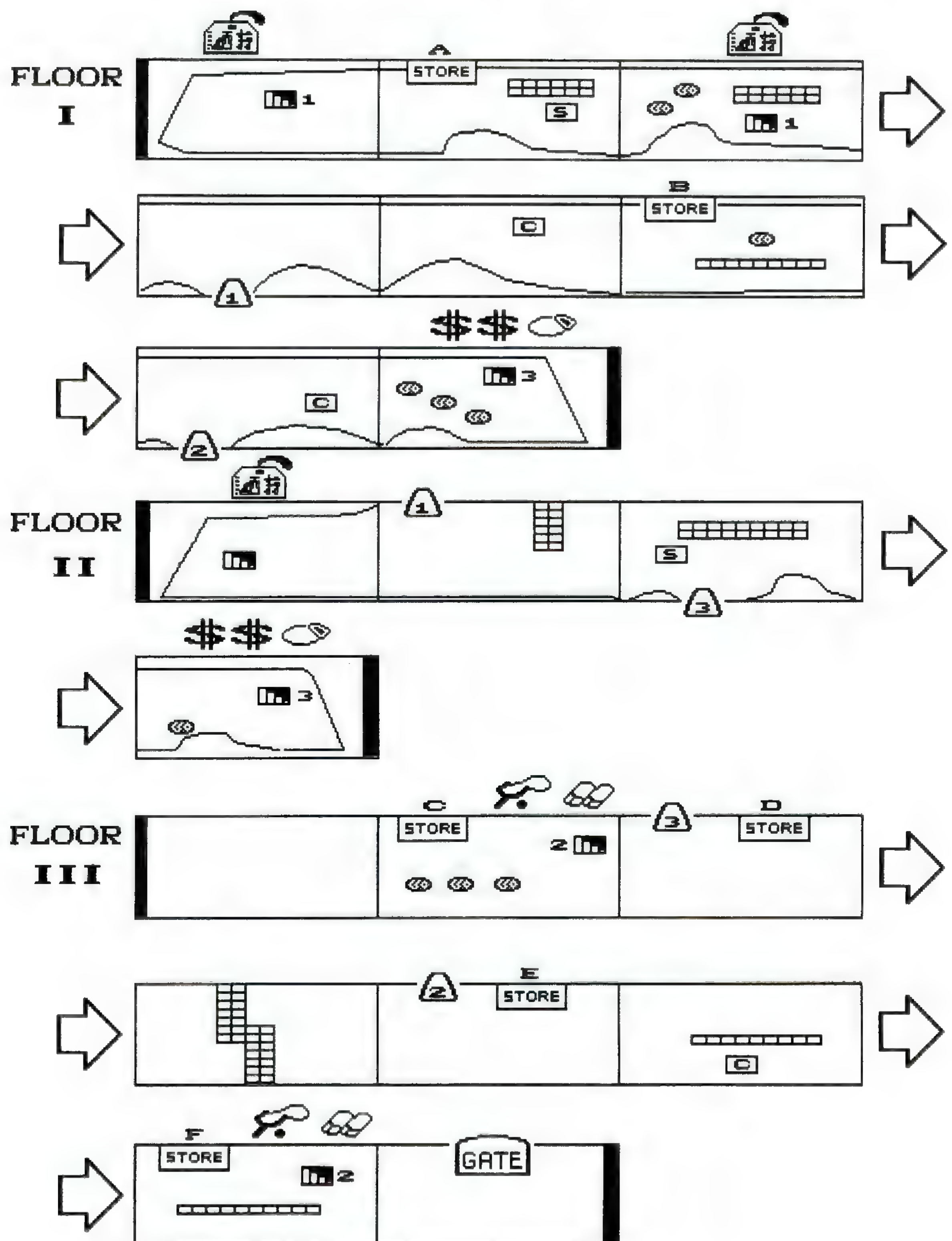
LOVELY SOFTWARE ©

STAGE 3



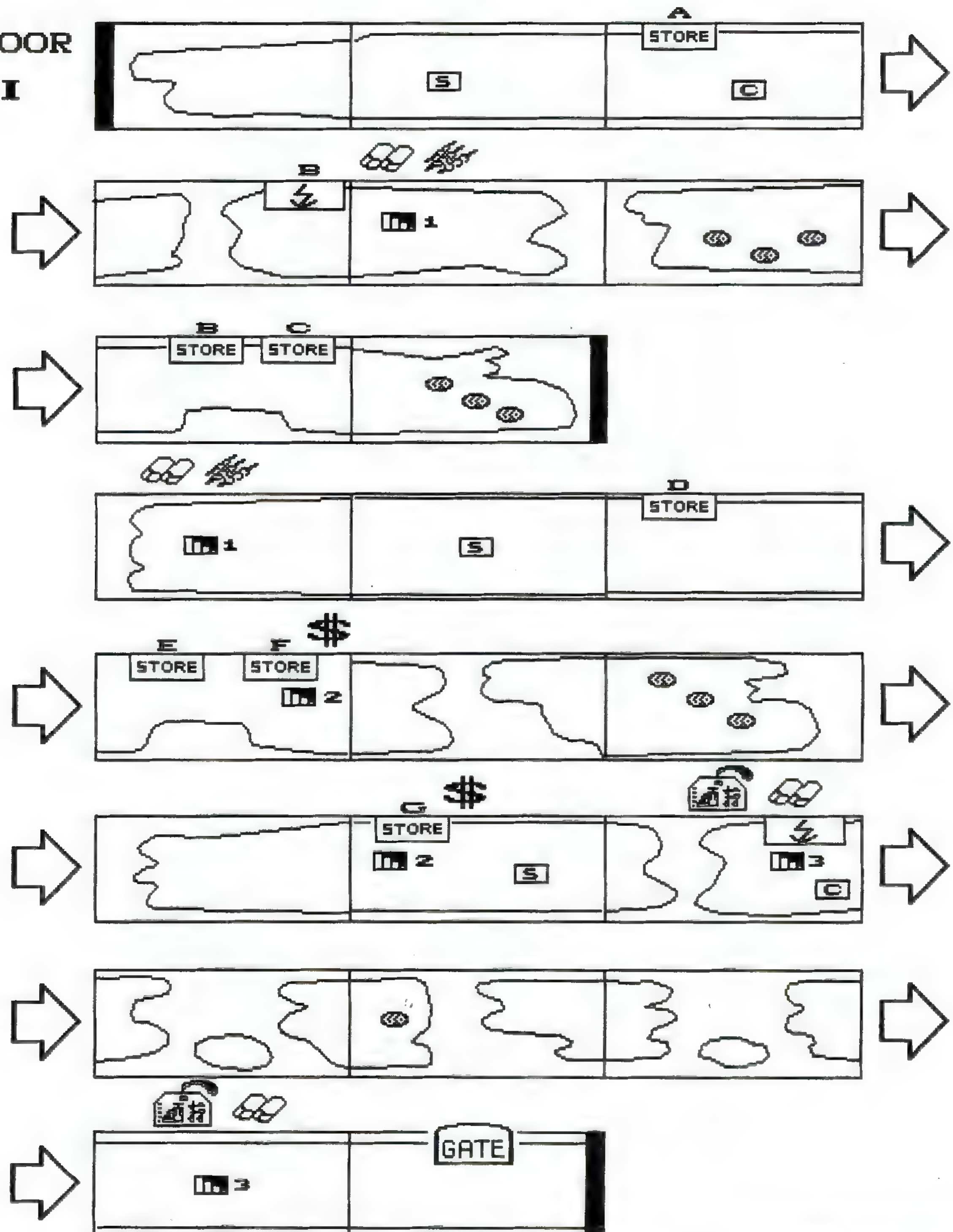
LOVELY SOFTWARE ©

STAGE 4



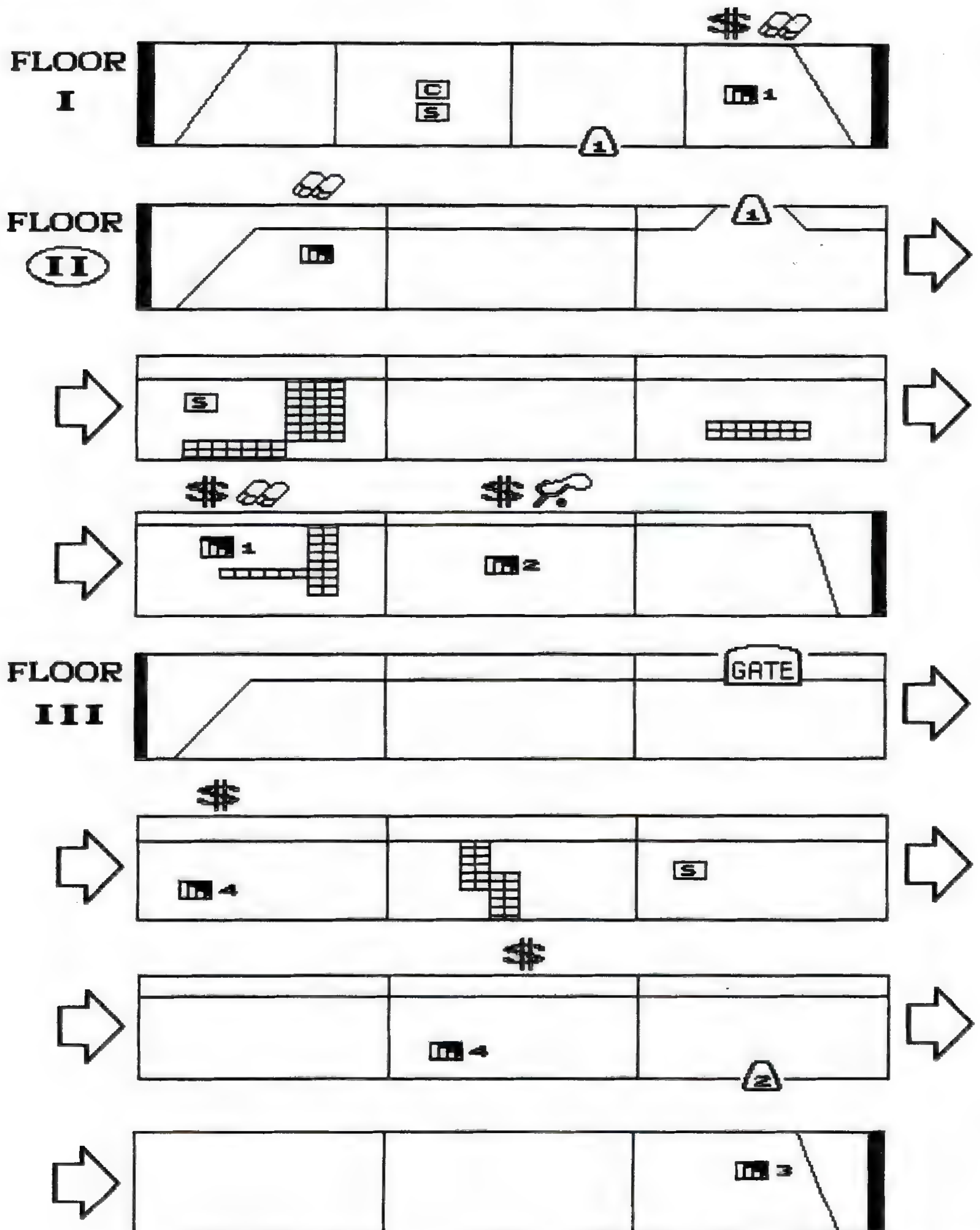
LOVELY SOFTWARE ©

STAGE 5

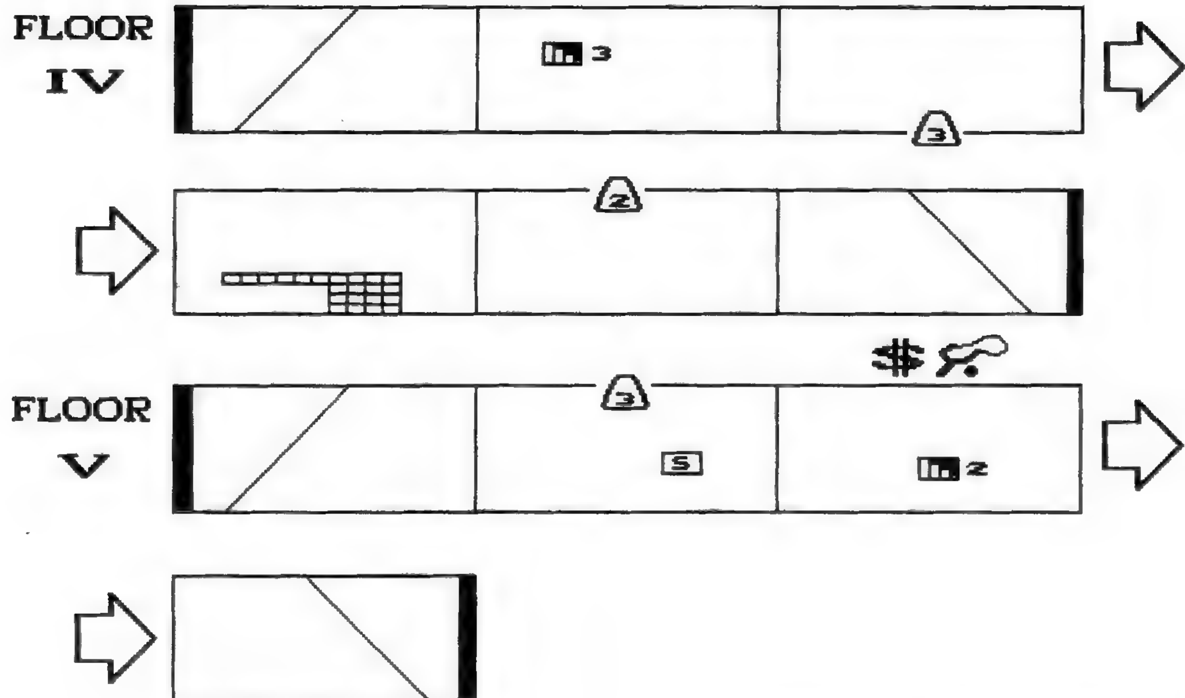


LOVELY SOFTWARE ©

STAGE 6



STAGE 6B



LOVELY SOFTWARE ©

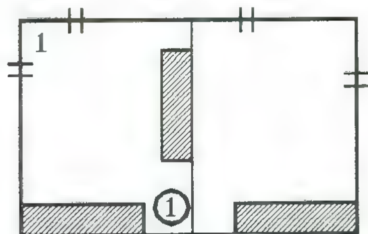
Delta Force

Inleiding

De kamers zijn genummerd van 0 tot 68. De voorwerpen zijn eveneens genummerd, van 1 tot 16. In de tekening zijn deze omcirkeld, in de tekst zijn ze vetjes gedrukt. De filenaam bij het wegschrijven van de speelstand moet in hoofdletters staan. Onthoud goed de naam, want bij het ophalen van een file met verkeerde naam "hangt" de computer. Zie ook waar je de voorwerpen neerlegt. Niet te kort bij een muur, want dan kan je ze niet meer oprapen. Maak ook van de grote map gebruik. Duid bij de deuren aan welke sleutel je moet gebruiken. Zo loop je bij de terugweg niet verloren. Veel plezier!

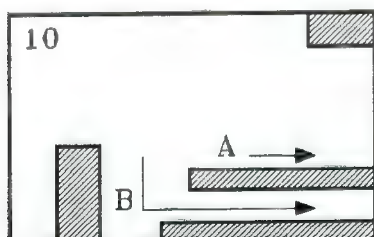
Start

Het spel start in kamer 1 die opgedeeld is in twee zijden. Ga via de noordelijke geheime gang naar de andere kant van de kamer. Neem voorwerp **1: CCS1/1**. Ga terug en neem 1 in de hand. Ga oost. Je komt dan in een hal (kam.2) terecht met vier deuren. Ga niet naar het noorden of het oosten! "There is no way back!" Ga zuid. Leg aan de deur **1** neer en neem **2: CCS2/1**. Haal **1** terug op en ga terug naar de start.



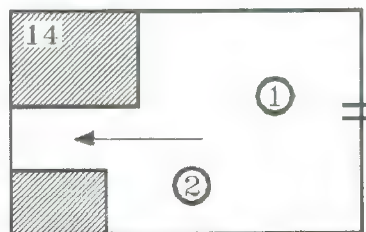
Grote Zaal

Neem **2** in de hand en ga west. Je komt in een grote zaal terecht. Ga zuid (kam.10). Je ziet hier een splitsing. Volg eerst de bovenste weg. Je zal dan uiteindelijk **3: CCS3/1** vinden. Ga dan terug naar de splitsing en volg de andere weg. Hou daarbij **3** in je handen. Je zal nu **4: CHIP** vinden. Hierna moet je naar het uiterste noorden van de grote zaal lopen. Ga west (kam.14).



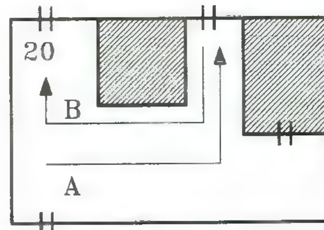
Truuk

Leg **1** en **2** neer. Neem de **CHIP** in je hand en ga vier maal naar het westen (kam.18). Hier moeten we een klein truukje toepassen om verder te geraken. Save eerst je huidige positie (niet op disk!). Ga daarna terug naar de plaats waar je **1** en **2** hebt neergelegd (kam.14). Neem ze weer op en ga naar het westen. Je zal dan vijanden tegenkomen die je zullen doden. Geen probleem, je begint opnieuw waar je gesaved had, maar dit keer met alle voorwerpen.



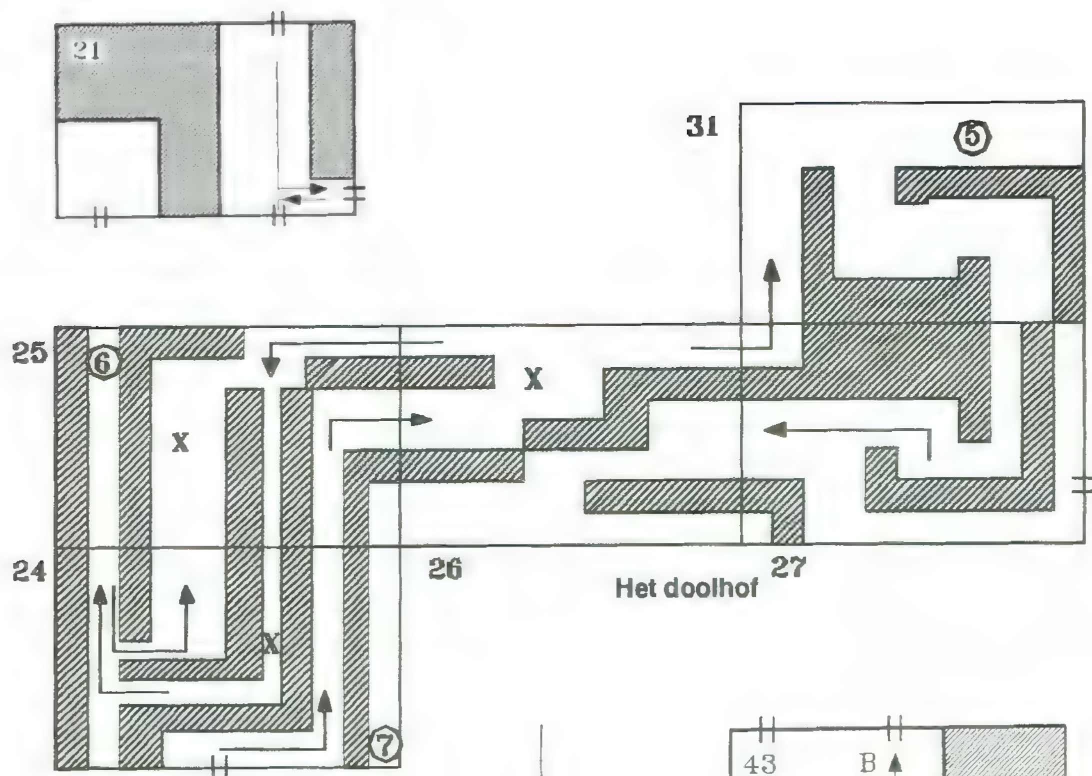
Deel 2

Neem nu **2** in de hand en zoek de geheime gang in het NW. Nu kom je in kamer 20 terecht. Je kan in geen enkel geval meer terug naar de vorige kamers! Neem de middelste deur die naar het noorden leidt (A). Ga noord.



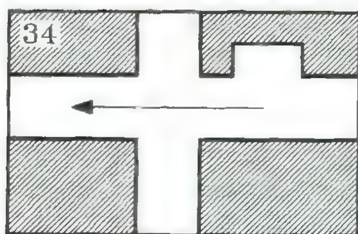
Doolhof

Je komt nu in een grote ruimte die is opgedeeld als een doolhof. Ga noord en neem de **CHIP** in de hand (kam.25). Ga via kamer 26 terug naar kamer 24 en 25. Neem **6: CCS1/2**. Neem dit voorwerp in de hand. Hierdoor kan je **7: CCS2/2** pakken. Neem 7 in de hand en ga **5: de REGELAAR** halen. Verlaat nu de hoofdzaal via kamer 24. Je bevindt je nu in kamer 21. Met behulp van de **REGELAAR** kun je in het uiterste hoekje (ZO) een geheime gang vinden. Ga dan oost. Gooi hier (kam.29) **3** weg en neem daarna voorwerp **8: CCS3/2**. Ga terug naar de ingang van de geheime gang (kam.21). Ga zuid en je komt terug in kamer 20 terecht (zie deel 2). Volg nu route B met **2** in de hand. De deur zal opengaan (kam.21). Ga west (kam.22), west (kam.23), zuid (kam.32), zuid (kam.33), west (kam.34).



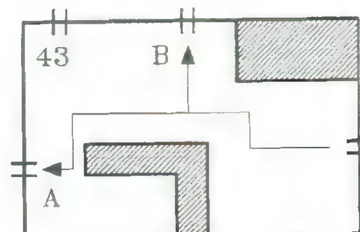
DEEL 3

Je bent nu in kamer 34. LET OP! Ga nu niet naar het noorden of het zuiden! Ga west (kam.37). gooi in deze kamer de **CHIP** weg. Hij is verder niet meer van belang. Ga zuid (kam.38) en neem **9: CCS1/3.** Ga west (kam.54), west (kam.53) met voorwerp **9** in de hand. Ga west met **2** in de hand. Je komt nu in kamer 52 terecht. Gooi hier voorwerp **8** weg. Neem **10: CCS2/3.** Ga terug oost (kam.53), oost (kam.54), oost (kam.38). Dan noord (kam.37), noord (kam.36) en eenmaal west (kam.39).



Deuren

Nu komt er een opeenvolging van deuren waar telkens andere sleutels gebruikt moeten worden. Ga west (kam.40) met **6** in de hand. Ga west (kam.41) met **10** in de hand. Ga west (kam.42) met **1** in de hand. Ga west via de benedendeur met **7** in de hand. Je bevindt je nu in kamer 43. Volg route A en ga dus west met **1** in de hand. Ga daarna zuid (kam.45) via de middelste deur. Daarna zuid (kam.46) en zuid (kam.47), telkens via de linkse deur.

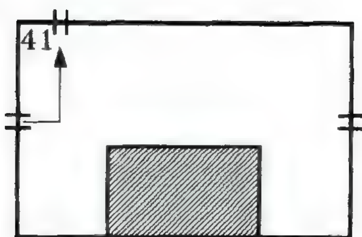


Nummer 11

Ga west en je komt in kamer 48, waar je voorwerp **11: CCS3/3** zult vinden. Gooi eerst de **REGELAAR** weg en neemt dan **11.** Ga oost (kam.47), noord (kam.46), noord (kam.45), noord (kam.44), oost (kam.43), oost (kam.42), oost (kam.41), oost (kam.40), oost (kam.39) en oost (kam.36). Denk aan de diverse sleutels! Leg hier voorwerp **9** neer. We hebben het echter nog nodig! Save daarvoor hier voor alle veiligheid. Ga terug naar kamer 43 en volg route B. Neem **10** in de hand om de geheime gang in het noorden te vinden (onder de spiegel). Ga binnen en neem **11** in de hand. Ga noord (kam.56) en neem **12: NITRO I.** Ga terug naar het begin van de geheime gang (kam.43).

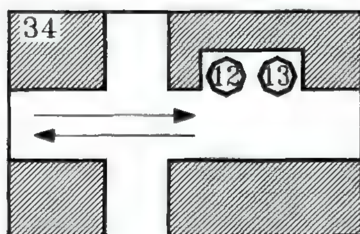
Nitro II

Ga oost (kam.42), oost. Je bevindt je nu in kamer 41. Neem **6** in de hand om de geheime doorgang in het noorden te vinden. Ga binnen en leg **7** neer. Neem **13: NIRTO II.** Ga daarna terug naar de plaats waar je zonet **9** hebt neergelegd (kam.36).



Truuk

Ga zuid (kam.37) en oost (kam.34). In kamer **34** bevindt zich een nis. Leg hier de voorwerpen **12** en **13** in. Keer terug om **9** te halen (in kamer 36). Ga dan zuid (kam.37), zuid (kam.38) en west (kam.54). Neem **9** in de hand en ga west (kam.53), neem **11** vast en ga zuidwaarts (kam.58). Neem **10** en ga zuid. In deze kamer (kam.59) bevindt zich **14: NITRO III**. Neem **14** en keer terug naar de nis waar je **12** en **13** hebt achtergelaten (kam.34). Gooi hier **9** weg. Ga dan oost (kam.33) en neem **11** in de hand. Ga zuid (kam.60) en neem **15: NITRO IV**. Keer terug naar de nis (kam.34) en gooi **1** en **10** weg. Neem **12** en **13** terug op. Je bent nu volledig klaar om de eindstrijd in te zetten!



Einde

Ga oost (kam.33) en driemaal noord (tot kam.61). Je staat nu voor een deur. Deze deur moet je opblazen met **NITRO I**. Pas op! Zorg dat je alles bij je hebt vooraleer verder te gaan. Vanaf kamer 62 is er geen enkele weg terug (eventueel saven!). Ga dan nog driemaal noord, waarbij respektievelijk **NITRO II, II, III** en **IV** gebruikt worden. Als alles goed verloopt kom je in kamer 66 terecht. Gooi een voorwerp weg (maakt niet uit welk) en raak het laatste voorwerp **16: DETONATOR** aan. Hierna volgt de einddemo...

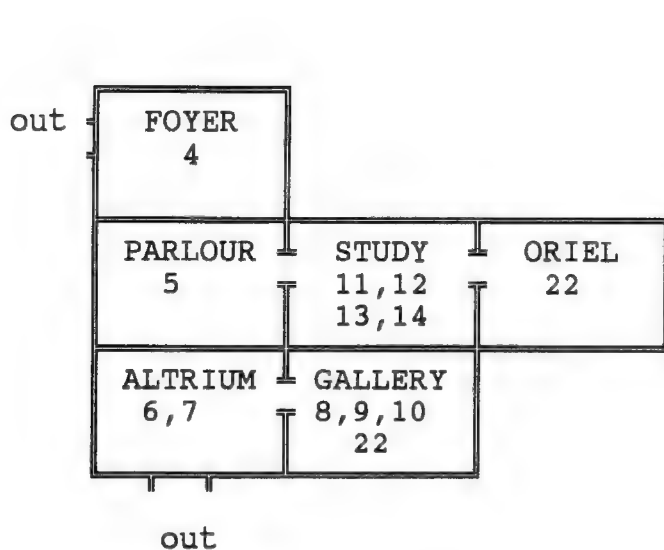
De voorwerpen

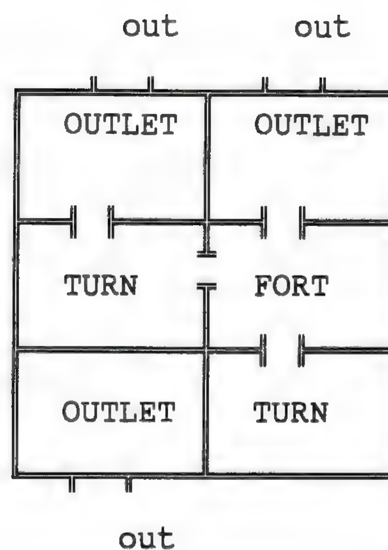
1. CCS1/1
2. CCS2/1
3. CCS3/1
4. CHIP
5. REGELAAR
6. CCS1/2
7. CCS2/2
8. CCS3/2
9. CCS1/3
10. CCS2/3
11. CCS3/3
12. NITRO I
13. NITRO II
14. NITRO III
15. NITRO IV
16. DETONATOR



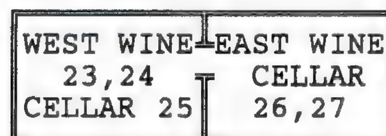


P.Van Der Veken



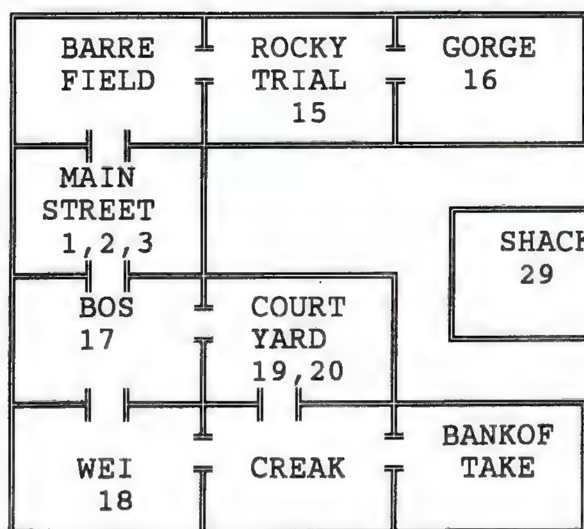


STONEVILLE MINOR



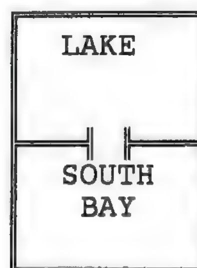
IN VENTILATOR BUIZEN

Met "open vent" maak je de ventilator open.
Met enter vent kom je erin.



met luchtballon

SHACK
29





IN WATER

ONDER WATER

STONEVILLE MINOR

Casparlek

Stonevil Manor

1 = Stonevil manor
2 = General store -> schoenen, bijl
3 = Hospital -> niets
4 = Basket
5 = Vent
6 = Touw
7 = Vent
8 = Schilderij van Mr. Stone (look picture)
9 = Deur
10 = Kluis
11 = Boek (read book)
12 = Wooden credenza (look credenza)
13 = Vent
14 = Swim mask
15 = Visnet
16 = Sign (read sign)
17 = Bomen
18 = Weerballon
19 = Stove
20 = Kaft
21 = Stoneville manor
22 = Lucifers
23 = Bag (look bag) -> snorkel
24 = Flessen wijn
25 = Serval
26 = Goblet
27 = Trap
28 = Testamen
29 = Note

Wat je nodig hebt voor een luchtballon: 1. Ballon, 2. Heat source, 3. Fuel, 4. Basket, 5. Twine, 6. Matches. De ballon moet wel op de geschikte plaats gebouwt worden.

Kinderen van de Wind

DEEL 1

Engeland, september 1780. Hoel en Saint-Quentin zijn gevangen genomen. Isa is onderwijzeres van een Engels meisje, Mary, in verwachting van John, bewaker van Hoel. (Op de meisjes klikken.)

- **Isa:** (Het meisje met de blauwe ogen en de rode lippen) De dagen volgen elkaar op en jij blijft zo ver weg en bent tegelijkertijd zo dichtbij.
- **Mary:** (Het meisje met het rode haar) Ik "Have one" avontuurlijk maar zeer goed plan.
- **Isa:** Dat is geen slecht idee. Binnenkort zal hij hier zijn.
- **Kader**: John bevrijdt vannacht Hoel en Saint-Quentin. We gaan ze ophalen met de roeiboot. Dat is mijn idee.
- **Mary:** O.K. Laten we alles gaan voorbereiden.
- **Mary:** Ik heb een roeiboot gevonden!!
- **Isa:** Wat kan ik doen? Wat hebben we nodig?
- **Isa:** Een paar touwen en een koevoet zouden goed van pas kunnen komen. (Op de boot klikken.)
- **Hoel:** (Jongen met het bruine haar.) Ik voel haar zo dichtbij en 't maakt me razend haar niet te kunnen zien.
- **John:** Beste Franse vriend, ik stel je het volgende plan voor...
- **Kader:** Elke week komt er een schuit langs om de lijken van jullie kameraden op te halen. Volgende keer klimmen jullie in een kist en ik gooi ze overboord. Isa en Mary zullen jullie met een roeibootje opvissen.
-**Hoel:** Het risico is vrij groot. Maar dat plan is de enige oplossing. Ik doe mee... Engelse vriend. Binnenkort ben ik weer vrij, maar is die Engelsman wel te vertrouwen?
- **John:** Houden jullie je gereed!
- **John:** Ik heb twee mannen nodig om me te helpen. Jullie daar de Frogs, Hoel en Michel De Saint-Quentin, komen jullie eens hier!!
- **John:** Hoe moeten we dit aanpakken zonder de aandacht van de bewakers te trekken? Ik blaas de kaars uit. Bewakers! Bewakers! Een lantaarn, snel!
- **Hoel:** Hij brengt zijn plan tot uitvoering, maar...
- **John:** Bedankt mannen. Ik heb de gevangenen naar bed gestuurd.Ik red mezelf nu wel.
- **Hoel:** Dat heb je goed gedaan Engelsman.... Ik klim in jouw doodkist en hoop dat het niet de mijne zal worden!!!
- **John:** Zo, de kisten zijn overboord. Veel geluk dames!
- **Hoel:** God bescherme ons!
- **Mary:** Snel, ze komen er zo aan.
- **Isa:** Wat een regen!!! Laten we opschieten en stevig roeien.
- **Mary:** Ik wist niet dat die Hoel van jou zo knap was.
- **Isa:** Snel, laten we Hoel bevrijden! Nu!
- **Isa:** Maar dat is mijn Hoel niet!
- **Isa:** Nu is het te laat, Hoel is vast verdronken. John moet zich met de kist vergist hebben.
- **S. Quentin:** (De man met het brilletje.) Gelukkig dat jullie me uit deze kist gehaald hebben.
- **S. Quentin:** Ja, en met deze storm bevindt de stakker zich vast op de bodem van de zee.
- **Mary:** Welnee, John heeft slechts twee doodskisten overboord gegooid, de anderen worden verbrand en ik weet waar...

Isa: Mary, jij weet waar ze de doodkisten heenbrengen. Laten we opschieten.
- **S. Quentin:** Ik neem de roeispanen. Waar gaan we naar toe?
- **Mary:** Isa, houd toch op met huilen, je maakt je kleren nat. We vertrekken dadelijk maar eerst gaan we wapens halen!

DEEL 2

Enkele uren later.... Mary heeft Isa en Saint-Quentin naar de plaats geleid waar de doodskisten verbrand worden. Drie bewakers houden de wacht. Mary heeft een plan .... (Op man klikken.)

- **Dewey:** (De man met vieze tanden.) Ik vind het toch doodzonde om al dit mooie hout te verbranden.
-**Mary:** Help!! Een zwerver!
- **Dewey:** Wat is daar aan de hand? En dit vuur dat maar niet wil branden ...
- **Mary:** M'n zusje wordt aangerand achter de heuvel...
- **Dewey:** Ik stuur de bewakers. Tenzij we van het schouwspel genieten.

- **Mary:** Dat zou best leuk zijn met z'n allen ... Ja, met m'n zus houden we wel van pret maken, vooral met jongens...
- **Dewey:** Nou zeg jij hebt lef!
- **Mary:** Ja, met m'n zus houden we wel van pret maken, vooral met jongens!
- **Dewey:** Ik geef de voorkeur aan intimiteit. Vooruit, gaan jullie die andere meid eens halen!
- **Dewey:** Ondertussen gaan wij ons vermaken en lekker bewegen om elkaar warm te houden.
- **Mary:** Jij verroert je niet! En handjes omhoog!
- **Dewey:** Wacht effe, Miss! Ik maakte maar een grapje! Wees voorzichtig daarmee!
- **Dewey:** (ontwapend Mary)
- **Dewey:** Nu ben ik degene die hier de lakens uitdeelt. Trek je kleren uit!
- **Mary:** O.K. Aangezien jij nu het mes in handen hebt ...
- **Dewey:** Zo, dat is beter.
- **Mary:** Schoft!
- **Hoel:** Wat is het hier donker!
- **Hoel:** Maar ze gaan me levend verbranden!
- **Dewey:** Maar daar zit iemand in en bovendien is't een Froggy! Ha! Ha! We gaan eens kijken hoe goed jij brandt...
- **Mary:** En jij daar, laten we eens kijken of je hard kunt schreeuwen. Hier!
- **Dewey:** Dat zal ik je betaald zetten, vals kreng!
- **Isa:** Ik moet me nu vooral niet vergissen.
- **Isa:** Ik val nu aan en moet vooral goed richten!!
- **Dewey:** AH!
- **Isa:** Snel, nu Hoel bevrijden!
- **Mary:** Ja, het zou eens tijd worden om Hoel te bevrijden!
- **Isa:** Eindelijk weer samen!
- **Hoel:** Dat werd tijd. Eindelijk, ben je er!
- **Mary:** Knappe jongen.... voor een Fransman!
- **S. Quentin:** Laten we opschieten. Er is nu geen tijd voor liefde.
- **S. Quentin:** Hallo makker, ik heet je van harte welkom. Ha! Ha!

DEEL 3

Het is bijna Kerstmis. Hoel mist de zee. Hij besluit om een wandelingetje te gaan maken bij de haven. (Op mannetje tussen de twee boten klikken.)

- **Mary:** Hoel is naar de stad.
- **Isa:** Wat? Hij spreekt geen woord engels!
- **Mary:** Jawel, ik heb'm een beetje engels geleerd. Ik 't engels en jij 't paardrijden.
- **Mary:** Maar zijn accent is afgrijselijk!
- **Hoel:** Best fijn om weer aan zee te zijn. Ik had er genoeg van om alleen sneeuw en gras te zien.
- **Kikkertje:** (Oude vieze dame) Help! Die kerel is gek!
- **Dewey:** (Man met zware wenkbrouwen) Hier! Vuile meid!
- **Dewey:** Maar daar hebben we dezelfde Froggy weer!
- **Hoel:** Dewey! Vervloekt Dewey de bewaker van de doodskisten. Ik verdedig haar.Ik sla je in elkaar!
- **Hoel:**
- **Dewey:** Outch!
- **Hoel:** Laten we vluchten! Maar waar is ze gebleven?
- **Kikkertje:** Hier ben ik. Je hebt me verdedigd. Ik ben nu van jou.
- **Hoel:** Van mij? Kom, we gaan naar huis.
- **Kikkertje:** Bedankt. Jij bent goed voor mij geweest. Van nu af aan blijven we bij elkaar. Goedenavond.
- **Hoel:** Hallo allemaal!
- **Isa:** Goedenavond.... Engelsman!
- **S. Quentin:** Goedenavond en vrolijk Kertstfeest!
- **John:** Dat is pech hebben. De boot kan niet komen. De smokkelaars zijn onze laatste kans en we hebben geen geld meer. Maar wie is dat?
- **Hoel:** Ik heb dit meisje tegen Dewey verdedigd. Ze heet Kikkertje.
- **John:** Reden te meer om vanavond te vertrekken. Zij behoorde aan "Eenoog" toe die in heel Kent gevreesd wordt. Nu je haar verdedigd hebt, ben je haar bescherheer geworden.
- **Hoel:** Daar heb ik niet aan gedacht toen ik'm ervan langs gaf.
- **John:** De onderwereld heeft zo zijn eigen wetten.
- **S. Quentin:** Dus vanavond vertrekken we met de "Cormoran". Maar met welk geld?
- **Kikkertje:** Met dit geld!
- **Hoel:** Hoera een goede daad wordt altijd beloond.
- **John:** In dat geval, vertrekken we onmiddellijk.
- **S. Quentin:** Goh, 't is echt Kertstmis met zo'n lekker wijntje!
- **Kikkertje:** Wel, daar gaan we dan.

DEEL 4

Kikkertje kent de kapitein en zorgt er voor dat de vluchtelingen met het smokkelschip meemogen. Ze hebben de wind mee.... En Mary bevalt van 'n kindje, Enora. (Op de boot klikken.)

- **Kapitein:** (Bevalling)
- **Kapitein:** (Bevalling)
- **Kapitein:** En zo kreeg, op 25 december 1780, het kindje van Mary Hereford en John Smolett de namen ...
- **Kapitein:** Enora,
- **Kapitein:** Anna,
- **Kapitein:** Loeiza,
- **Kapitein:** Mari-Noela,
- **Kapitein:** Berc'hed.
- **Kapitein:** Want er zijn nu eenmaal situatie's waarin je alle beschermheiligen nodig hebt!

DEEL 5

Noirmoutier, april 1781. Iedereen wacht op Saint-Quentin die ze vrij probeert te spreken. Hij is naar Nantes vertrokken. (Op de meisjes klikken.)

- **Mary:** 't Is hier fijn.
- **Isa:** Maar wat voert Saint-Quentin toch uit? Hij zou al sinds een aantal weken hier moeten zijn.
- **S. Quentin:** Deze reis naar Nantes is uitputtend. Maar noodzakelijk om Isa's naam te redden. Om Isa te redden, moet ik bewijzen wat ik op de boot gehoord heb. Laat ik naar het klooster teruggaan.
- **S. Quentin:**
- **Isa:** En Saint-Quentin die maar niet terug komt.

- S. Quentin: Zuster, heeft U een jong meisje gekend dat Isa heette?
- Zuster: Zelf heb ik haar nooit gekend maar ik geloof dat ze, vlak voor m'n aankomst hier, vertrokken is.
- S. Quentin: Nog een spoor dat nergens op uitkomt. Laat ik eens in de tuin gaan kijken. Hela, tuinman! Heeft u een meisje gekend dat Isa heette?
- Tuinman: Jazeker ik herinner me nog haar nog heel goed dat lelijk kind!
- S. Quentin: Heeft u haar goeg gekend?
- Tuinman: Natuurlijk, zij heeft twintig jaar m'n bloemen kapot gerukt.
- S. Quentin: Maar ze is nog geen twintig jaar oud!
- Tuinman: En wat zou dat!! Ik werk hier langer dan twintig jaar. Wat wilt u van mij?
- S. Quentin: Ik wil u slechts een vraag stellen ... Wie was haar biechtmoeder?
- Tuinman: De eerwaarde moeder.
- S. Quentin: En waar kan ik haar vinden, alstublieft?
- Tuinman: Daar rechtsaf ... Op het kerkhof!!
- S. Quentin: Bedankt.
- Tuinman: Niets te danken. Ha! Ha!
- S. Quentin: Zij is inderdaad op het kerkhof te vinden maar ... onder de grond.
-S. Quentin: Deze keer ... Ik bezichtig het klooster. Wat een stilte! Een mens moet hier goed uit kunnen rusten.
- S. Quentin:
- Zuster: Weet u dat het hier verboden toegang is?
- S. Quentin: Neem me niet kwalijk zuster, ik ben op zoek naar een jonge dame die Isa heet.
- Zuster: De legendarische Isa ... Zij is een tijd geleden vertrokken.
- S. Quentin: De legendarische Isa?
- Zuster: Zij die beweerde dat ze anders heette ...
- S. Quentin: Kent u haar?
- Zuster: Ik heb haar niet gekend maar de eerwaarde moeder kende haar heel goed.
- S. Quentin: Waar kan ik de eerwaarde moeder vinden?
- Zuster: Ze is ongeveer een week geleden vertrokken.
- S. Quentin: Een week geleden? Het graf dat ik gezien heb is veel ouder.
- Zuster: Ja, maar we hebben hier veel eerwaarde moeders gehad.Dit klooster is namelijk vrij oud.
- S. Quentin: Hoeveel sinds Isa's vertrek?
- Zuster: Twee geloof ik. De laatste was zuster Forissier die ons verlaten heeft.
- S. Quentin: En zij is de enige die Isa goed gekend heeft!!
- Zuster: Ja, het enige wat overblijft is de legende.
- S. Quentin: Er is dus niemand meer die me kan helpen.Ik ga door met het bezoeken van het klooster.
- Zuster: Het is hier verboden toegang en bovendien valt hier niets te ontdekken.
- S. Quentin: Waarom niet? Misschien kan ik enige nuttige informatie vinden ...
- Zuster: De zusters van dit klooster hebben de klooster gelofte afgelegd. Ik ben de enige die hier mag praten.
- S. Quentin: En hoe redden de anderen zich dan?
- Zuster: Zij schrijven elkaar, net zoals zij aan hun familie schrijven.
- S. Quentin: Schrijven zij? Deze keer ga ik terug naar Noirmoutier.
- S. Quentin: Nog een laatste ding. Schreef de eerwaarde moeder ook?
- Zuster: Natuurlijk! Vooral aan haar broer geloof ik.
- S. Quentin: En hoe heet hij?
- Zuster: Forissier, net als zij.
- S. Quentin: En waar kan ik hem vinden?
- Zuster: In Afrika. Hij is missonaris op de handelspost Juda.
- S. Quentin: Hartelijk bedankt, zuster.
- Zuster: Tot ziens, Meneer.
- S. Quentin: Ik ga terug naar Noirmoutier.
- Mary: Eindelijk terug, Meneer de Saint-Quentin!
- Isa: Daar bent u dan, Meneer de Saint-Quentin.
- S. Quentin: We kunnen nu Frankrijk verlaten. Ik heb een boot gevonden die naar Santo-Domingo gaat.
- John: Ik ben nog nooit als passagier met een schip meegegaan. Wie had dat ooit gedacht!!
- Isa: Ik begon net van dit land te houden en nu moet ik het verlaten. Waarom Mary?
- Mary: Gaan we hier weg? Nu al?
- S. Quentin: Mary had niet gezegd dat haar vader wapenfabrikant is en veel invloed heeft op de Franse autoriteiten ...
- Isa: In dit geval, moeten we zo snel mogelijk vertrekken.
- S. Quentin: Vooruit, we vertrekken!

DEEL 6

Handelspost Juda, Dahomey. De vluchtelingen komen eindelijk in Afrika aan waar de slavenhandelaren een slechte naam hebben. (Op binnenkoer klikken.)

- Mary: Wat is dit een mooie streek!
- Isa: Wat is dit een gevaarlijke streek!
- Directeur: (Man met het witte haar) Viaroux, kijk eens wat een charmant gezelschap!
- Viaroux: (Man met grijze lange krolhaar) Ik wed dat ... Een van beiden met mij zal slapen!
- Directeur: Dat is grappig! Waarom niet allebei?
- Viaroux: Laten we eens kijken ... Ik stem voor beiden!
- Directeur: Het is wel gewaagd, maar ik ga op uw weddenschap in. Anders bent u mij tweemaal zoveel schuldig...
- Viaroux: Ja maar met beiden heb ik tweemaal zoveel winst!
- Directeur: Laten we eens kijken of u talent heeft ...
- Viaroux: Dame's ...
- Mary: Wat een galante heer!
- Isa: Wat een opdringerige heer!
- Viaroux: Staat u mij toe u naar uw vertrekken te begeleiden?
- Mary: Bedankt!
- John: Mary, ik ga met je mee.
- Mary: Wat ben je toch dwaas John! Altijd jaloers.
- John: Misschien, maar ... Wel, als dat zo is ga ik er maar vandoor.
- Mary: Tot kijk! Ik ga me lekker vermaken!
- John: Daar zul je spijt van krijgen, Mary!
- Mary: Dat zullen we nog wel zien!
- Viaroux: Het is voor mij een hele eer. Vanavond wordt er een groot feest gehouden. Kan ik op uw aanwezigheid rekenen?
- Isa: We kunnen die Viaroux maar beter niet vertrouwen ...

- **Viaroux:** Mary, u ziet er verrukkelijk uit ... tuin ... wonderbaarlijke vruchten ...
- **Mary:** Ja ... maar ik geef de voorkeur aan de tuinman!
- **Viaroux:** Isa, ik hoop dat u die negerlucht kunt verdragen ...
- **Isa:** Ik verdraag'm in ieder geval beter dan uw vreselijke parfumlucht!
- **Viaroux:** Daar zul je spijt van krijgen vervloekte meid! Ik zal het er met Sognibe over hebben ...
- **Isa:** Die zit! Nu laat hij me misschien met rust.
- **Sognibe:** (Neger) Bedoelt u die blanke daar baas?
- **Viaroux:** Ja, Sognibe, vraag maar aan die duivelskunstenaar of hij hem enige tijd uit kan schakelen maar zonder hem te doden.
- **Sognibe:** Pas op baas, ik niet meer voedoeno zijn als baas gevaarlijk spel speelt ...
- **Viaroux:** Hum! Denk om de zweep!
- **Sognibe:** Sognibe gehoorzamen maar bang zijn!
- **Viaroux:** Wel, dat is gehoorzaam!
- **Francois:** Mary, laten we eens een wandelingetje gaan maken in de savanne.
- **Mary:** Met plezier, Francois.
- **Francois:** Laten we toch niet al te ver gaan.
- **Mary:** Aan uw zijde loop ik geen enkel risico!
- **Francois:** Wat doen we nu?
- **Mary:** Wat eten die beesten?
- **Francois:** We moeten een beslissing nemen! Verroer je niet! Hij is weg ...
- **Mary:** Zo, die is weg! Ik ben nog nooit zo bang geweest. Voelt u hoe snel m'n hartje klopt?
- **Francois:** Niet zo goed nee, met al die kleren ...
- **Mary:** Oh! Wat stom van mij!
- **Francois:** Mary ...

DEEL 7

Terwijl Mary de handelspost binnenkomt, wordt Isa door een geestelijke aangesproken die Forissier heet.

- **Forissier:** (Man met bakkebaard) U hier? Ik heb u niet in de kerk gezien.
- **Isa:** Vader, ik ben niet meer gelovig. Is uw taak hier niet erg zwaar?
- **Forissier:** Slechts een paar verdorven Europeanen wonen de dienst bij!
- **Isa:** Het moet best moeilijk zijn om de mensen te bekeren wanneer ze zo terughoudend zijn.
- **Rousselot:** (Man met rode haar) Mevrouw, Hoel is ernstig ziek.
- **Isa:** Hoel? Wat is er met hem aan de hand, dokter Rousselot?
- **Rousselot:** Ik weet het niet. Hij lijdt aan een of andere vreemde koorts.
- **Forissier:** Hij is erg ziek maar onze geneeskunde kan helaas niets voor hem doen.
- **Isa:** Ik wil alles weten vader. Wat bedoelt U?
- **Forissier:** Er wordt veel over een zekere Vodoeno gesproken die met allerlei soorten gif omgaat, en onlangs hebben ze hem vaak met Sognibe samen gezien.
- **Isa:** Sognibe behoort tot de mannen van Viaroux, nietwaar?
- **Forissier:** Ja, maar die Vodoeno weet waarschijnlijk niet dat zijn middeltje ook op blanken uitwerking heeft.
- **Isa:** Er moet dus een tegengif bestaan ...
- **Forissier:** Niemand zal u het zonder enig bewijs van vergiftiging willen geven ...
- **Isa:** In dat geval zal ik het bewijs wel vinden!
- **Forissier:** Ik zie uw ogen schitteren lieve dame ...
- **Isa:** Ik ga het bewijs zoeken!
- **Viaroux:** U alleen hier, en bovendien zonder escorte ... Dat is gevaarlijk Mevrouw!
- **Isa:** Ik heb een medaillon verloren waar ik erg aan gehecht was.
- **Viaroux:** Hum! Ik zal u helpen zoeken ...
- **Isa:** Ja bedankt! En als we eens in deze hut gingen kijken?
- **Viaroux:** Wel, die uitnodiging had ik al lang niet meer verwacht!
- **Isa:** Kalmpjes aan Meneer! Trek eerst uw kleren uit!
- **Viaroux:** Maar waar gaat u heen?
- **Isa:** Ik ga tegen Aoean zeggen dat we alleen gelaten willen worden.
- **Viaroux:** Goed idee!
- **Isa:** Aoean, ik ben met m'n hemd blijven haken en heb't verscheurd. Kun je een ander voor mij gaan halen?
- **Aoean:** (Neger met witte bril) Aoean luistert niet naar vrouwen.
- **Isa:** O nee? Ook niet als ze een cadeautje geven? Twee kettingen en niet meer!
- **Isa:**
- **Aoean:** Meneer Viaroux niet blij zijn.
- **Isa:** En nu even geduld...
- **Viaroux:** Mevrouw, dit spelletje heeft lang genoeg geduurd.
- **Isa:** Kleedt u zich aan! Ik ben van gedachten veranderd...
- **Viaroux:** Maar waar zijn mijn kleren?
- **Isa:** Zou ik ze per ongeluk aan Aoean meegegeven hebben samen met m'n verscheurd hemd?
- **Viaroux:** Nu ben ik het werkelijk zat!
- **Isa:** Ik zal u alles laten opbiechten want u bent degene die Hoel heeft laten vergiftigen.
- **Viaroux:** Laten we ons nu niet onnodig opwinden! De schuld ligt inderdaad gedeeltelijk aan mij. Sognibe zal deze fout wel kunnen herstellen.
- **Viaroux:**

DEEL 8

Weer terug in de handelspost begeleidt Isa Meneer Varoux naar vader Forissier.

- **Forissier:** U bent gek om u zich aan zoveel gevaar bloot gesteld te hebben!
- **Isa:** Vader, hij heeft alles bekend!
- **Forissier:** Viaroux, indien Hoel komt te sterven, zult u ter verantwoording geroepen worden voor het Franse gerechtshof.
- **Viaroux:** Ik ben tot alles bereid om het weer goed te maken.
- **Isa:** En hoeveel zou u voor het leven van mijn man willen betalen?
- **Aoean:** Vader Forissier wil helpen maar kan niet, Mejuf. Isa ..
- **Isa:** Wat bedoel je.

- Aoean: Hier is de Koning almachtig. Hij weet door tam tam dat Viaroux degene is die rotzooit.
- Isa: En?
- Aoean: En dus Koning binnekort beslissing nemen.
- Forissier: Mevrouw, ik zal u een geheim vertellen...
- Isa: Het geheim van het tegengif?
- Isa: Van welk mysterie is er sprake?
- Forissier: Ik heb een brief ontvangen van uw vriend Saint-Quentin waarin hij vertelt over uw... pardon... zijn nasporingen omtrent uw verleden.
- Isa: Een brief?
- Forissier: Men heeft zich de naam van dit jonge meisje toegeigend en u bent de laatste persoon die nog haar adelijke afkomst kan bewijzen. M de ST. Q.
- Isa: Een bewijs?
- Forissier: U vergist zich daar lelijk! Ik heb een bewijs! Tenminste, ik weet waar ik het kan vinden.
- Isa: Dank u vader maar eerst moet ik Hoel redden.
- Forissier: Of u het nu wilt of niet, ik ga u iets vertellen. Bovendien, wijst alles er op dat u van adelijke afkomst bent!
- Forissier: Een tijd geleden, is mijn zuster getuige geweest van een scene waarbij uw "zusje" bekend heeft zich uw naam toegeigend te hebben.
- Forissier: Mijn zuster heeft het mij verteld en ze heeft ook een brief van uw vader gevonden waarin stond dat hij overal van op de hoogte was.
- Forissier: Gaat u eerst eens die Viaroux op zijn plaats zetten en daarna zal ik u zegeen waar die brief te vinden is.
- Aoean: De Koning wil ons zien.

Isa zal haar eerlijkheid aan Koning Kpengla moeten bewijzen en Afrika moeten trotseren. Maar dat is weer een ander verhaal ... (Op grote prent klikken)

De nacht verontrust en foltert alle geesten ...
Stop met vuren!
Die vervloekte kerkuil zal alles veroorzaakt hebben.
Mevrouw, we vertrekken morgen. (Einddemo)

Dank aan alle inzenders!

Samurai

Dit is een heel leuk spel van Konami en toen bleek dat velen er moeite mee hadden, heb ik voor hen deze kaart gemaakt. Eindelijk na een paar dagen in mijn vakantie, kon ik zeggen: 'Mission completed'. Mijn (nieuwe) kaart van het spel SAMURAI was eindelijk klaar. In het begin leek het een eenvoudig karweitje maar al snel kampte ik met problemen. Mijn (aan)tekeningen van het spel werden steeds onduidelijker naarmate ik verder kwam (ze liggen al een half jaar in een doos en je wil in de loop der tijd nogal eens wat vergeten). Er lag maar een oplossing voor handen: PLAY THE GAME. Het spel kon ik, ondanks mijn kaart, niet helemaal uitspelen. Het blijft moeilijk in 'the final stage'. Deze laaste stage heb ik dus ook nog niet helemaal in kaart kunnen brengen zodat het een en ander er nog aan ontbreekt.

Joystick

Het spel is het makkelijkst te spelen met twee vuurknoppen. Vuurknop [A] dient voor enig agressief gedrag en met vuurknop [B] springt men. Bij het startbeeld kan je uit twee opties kiezen: [1] een speler en [2] twee spelers. In dit beeld kan men ook een 'PASSWORD' invoeren door de [B]-vuurknop in te drukken (of [CTRL]).

Als je in een winkel bent dan kan je kiezen uit verschillende dingen. Deze kan je langsgaan met een '[ ]' d.m.v. de [A]-vuurknop. Staat je keuze vast dan druk je de [B]-vuurknop in. Niet altijd verschijnt er een '[ ]'. Geen nood; ga na buiten, sla iemand z'n hersens in of iets dergelijks en ga weer naar binnen.

In het spel zelf spreken de Japanse tekens boven in het beeld voor zich, maar ik zal ze voor alle duidelijkheid even aanduiden: Linksboven staat de score en daarnaast achtereenvolgens: tijd, geld, je power en je resterende levens. Er is maar n funktie-toets van enig belang, namelijk F1. Deze staat voor PAUZE (en kan je even rustig op je kaart kijken). Daarnaast kan, indien F1 geactiveerd is, F2 met enig nut (?) indrukt worden. Dit kan maar een maal per 'stage' en wat er in het Japans staat weet ik (nog) niet.

In het spel komen verschillende figuren aan bod; niet-uitgeslapen-monniken, hoertjes, boeren en hun kippen, dwazen, samurais en meer van dat gespuis. En verschilt van de zojuist genoemde: een vrouwtje in een kleurrijke, lange kimono (extra punten). Deze kan je pakken terwijl de anderen jou en je spullen proberen te pakken. Schiet of sla je dit vrouwtje dan kost je dat geld.

Maze

Er zijn winkels waarbij je tegen een forse betaling door een doolhof kunt dwalen . In deze 'MAZE' kom je voorwerpen tegen zoals een stuk papier of document ,waar het doolhof op getekend staat (op vuurknop [A] druk-

ken), geldkisten en 'admission tickets'. Ook deze heb ik in kaart gebracht.

?

Wat ik nog niet precies weet is waar (en wanneer) je 'bij kunt slapen' en waar je spullen kunt verkopen. Naar ik mij meen te herinneren was dat in de winkels die ik heb aangegeven met een bliksem. Wie helpt mij? Tevens kunnen er in deze winkels zeer chagrijnige verkopers (?) staan. Je kan dan uit twee dingen, in de bloktext aangegeven, kiezen. Bij de rechter sta je gelijk weer buiten en bij de linker kan het, indien je niet genoeg geld hebt, je leven kosten (wat zijn die Japanners harde zakenlieden). De niet zo vriendelijke verkoper vraagt namelijk een bepaald bedrag voor het verlaten van zijn winkel.

Map

Nu dien ik nog het nodige te zeggen over mijn kaart. De letters bij de winkels verwijzen naar een beschrijving op de bladzijde aangegeven met 'SAMURAI store'. Bij de bruggen en de trappen ,die leiden onder de grond, staan getallen die verwijzen naar een bijbehorende brug of trap. De symbolen die je in de 'onderwereld' kunt vinden staan boven het in-kaart-gebrachte-beeldscherm afgebeeld. De trappen zijn onzichtbaar tijdens het spel. Je kan ze echter zichtbaar maken door een kaars te kopen (met een helaas beperkte brandduur) of erover te springen. De goedkoopste methode is natuurlijk de laatste, daar ik de trappen op de kaart heb aangegeven. Slippers, catapult and 'money in pot' kan je ook zo pakken door 'er overheen' of 'er in de buurt' te springen. Met drie paar slippers loopt men het snelst en kan men ook het verst springen. Om naar het volgende stage te kunnen dient men in het bezit te zijn van drie 'admission tickets'. In stage 6 zijn er geen winkels en heb je ook geen drie toegangs- of doorlaatbewijzen nodig. Tevens begin je in stage 6, op de map, op floor I.

Codewoorden

```
Level:  Code:
8   W B 2 S > 4 L 3 3
9   0 < 6 H V 7 Q 1 S
10  U + 9 J O 0 E 2 W
11  8 N 6 I F B 4 1 E
12  W B Q S E 4 L 4 1
13  1 F 1 W 2 > I 3 D
14  K ^ L \ N P F 3 4 :' ^=code+shift+accenttoets
15  R 6 3 F 5 5 : 3 S
16  P [ 0 L B Y T 1 D
18  : 1 J - M H G 2 Z
19  T 7 E ^ F Q N 3 T :' ^= accenttoets
20  8 : 7 I X B 3 1 2
```

VIP kaart

In het veld rechts van het startveld, in het rechterhuis, kun je een VIP-kaart kopen. Zodra je binnen bent kun je kiezen tussen links en rechts/ja en nee. Zorg dat je precies 50 punten (niks meer/minder!) hebt. Deze kun je aflezen links van je lifebalk. Kies voor ja, er gaan nu 20 punten af. Ga naar buiten, haal er weer 20 punten bij en ga weer naar binnen. Nu hoef je niks te doen. Als je nu weer naar buiten gaat, heb je een VIP-kaart. Nu kun je gokken, je spullen verkopen en goedkoper in het doolhof (het linkerhuis in het veld met het VIP-kaarthuis). **MEER TIPS: ZIE PPT4!**

DE KAART VAN SAMURAI STAAT OP PAGINA 97!

THE END

Alfabetische inhoud PPT 1 - 5

PPT 5

Inhoudsopgave

SPEELTIPS VOOR :

- AFTERBURNER
- ALESTE SPECIAL
- ALPHAROID
- ALTER WARS II
- ANANAS
- ANCIENT YS VANISHED OMEN
- BASEBALL 2
- BUBBLE BOBBLE
- CONTRA
- CROSS BLAIM
- DAIVA
- DELTA FORCE
- DR. ARCHIE
- DRAGON BUSTER
- DROPBALL PUZZLE
- EINDELOOS
- F1 SPIRIT 3D SPECIAL
- FALL IN PYRAMID
- FANTASM SOLDIER (THE)
- FANTASY ZONE
- FARAO'S REVENGE
- GIRLY BLOCK
- GOLVELLIUS
- GUNFRIGHT
- HEIST (THE)
- HIGEMARU
- HYDLIDE 3
- INCA 1
- KINDEREN VAN DE WIND
- KING'S VALLEY 2
- KUNG-FU MASTER
- LIVINGSTONE, I PRESUME
- MAGICAL WIZ KID
- MASTER BLASTER
- MOLECULE MAN
- MON-MON MONSTER
- MUZIEK DEMO'S
- NAVY MOVES
- NEMESIS 3
- PENGUIN ADVENTURE
- PENGUIN CROWN
- PENGUIN WARS
- PHOTOGRAPH SECTION
- PINEAPPLIN
- POLICE STORY (THE)
- PRO WRESTLING
- PSYCHO WORLD
- PUNCHY
- QUINPL
- R-TYPE
- RAMBO 2 SPECIAL
- RASTAN SAGA
- ROBOCOP
- SALAMANDER
- SAMURAI
- SD SNATCHER
- SHALOM (KNIGHTMARE 3)
- SO EASY
- SOL NEGRO
- SOLID SNAKE
- SPACE MANBOW
- STARSHIP RENDEZ-VOUS
- STEPPER
- STONE OF WISOM (THE)
- STONEVILLE MINOR
- TESTAMENT
- TETRIS
- TETRIS 2
- THUNDERBIRDS
- TURURIN-KUN
- TWINKLE STAR 1 & 2
- UNDEADLINE
- WANDERERS FROM YS
- WARROIDS
- WOODY POCO
- XAK
- XANADU
- XEVIOUS
- YS III
- ZANAC EX



